¡EXCLUSIVAS PARA TU Wii U Y N3DS!

C • L • U • B Nintendo®

ta Oficial

SUPER MARIO MAKER™

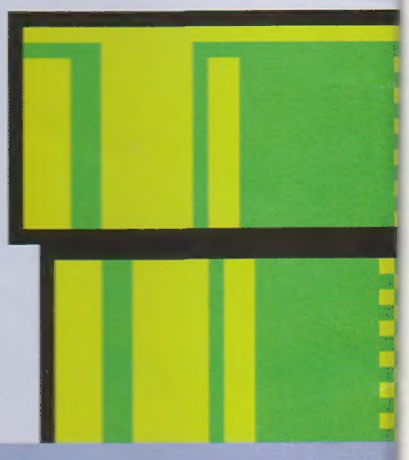
SÚPER PÓSTER

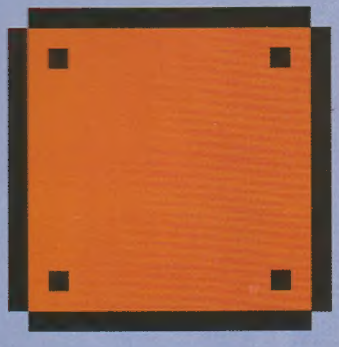
Año 24 No.4
$35.00 M.N.

7 509997 004624 0 4

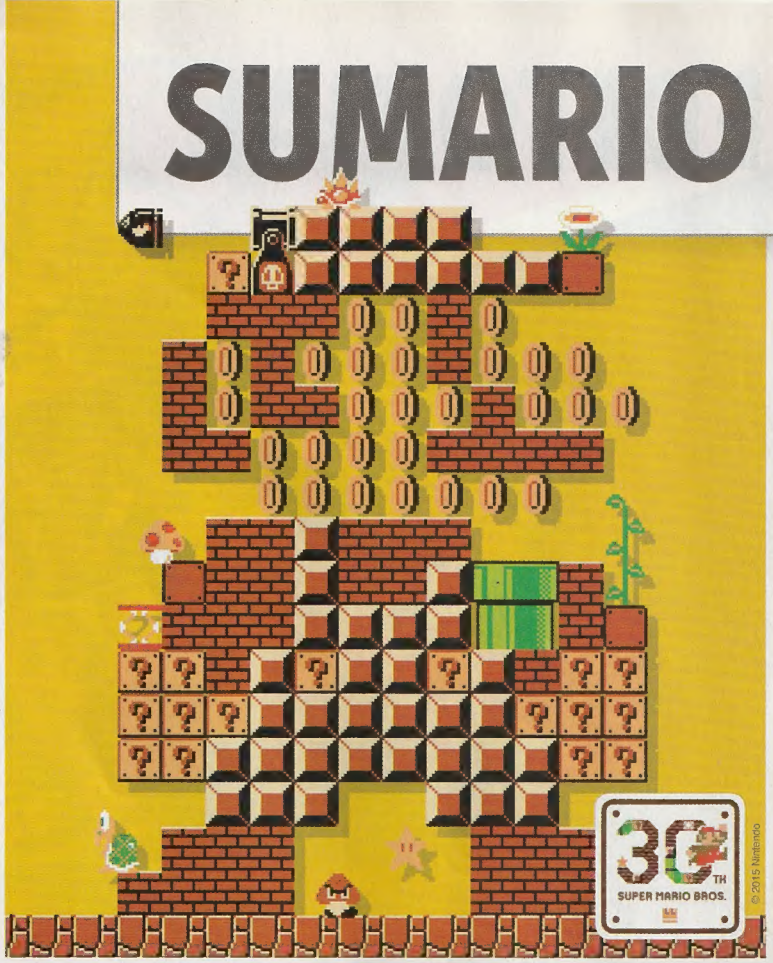
· GUATEMALA Q 17.00
· EL SALVADOR US. 2.10
· NICARAGUA C$ 37.00
· PANAMÁ B/2.25
· PUERTO RICO US. 2.00
· REP. DOM. $D 75.00

SUPER MARIO BROS.™





SUMARIO



MEGA GUÍA

60 **Splatoon**
Todo lo que necesitas saber para entrar al juego competitivo sin problemas.

PREVIO

50 **Yoshi's Woolly World**
Una obra que muestra el gran trabajo que Nintendo realiza en todos sus títulos.

▲ El juego esperado del 2015.

NUESTRA PORTADA

6 **Super Mario Maker**
No existe mejor forma para festejar a **Mario** que creando nuestros propios niveles, recordando lo que hemos vivido juntos.

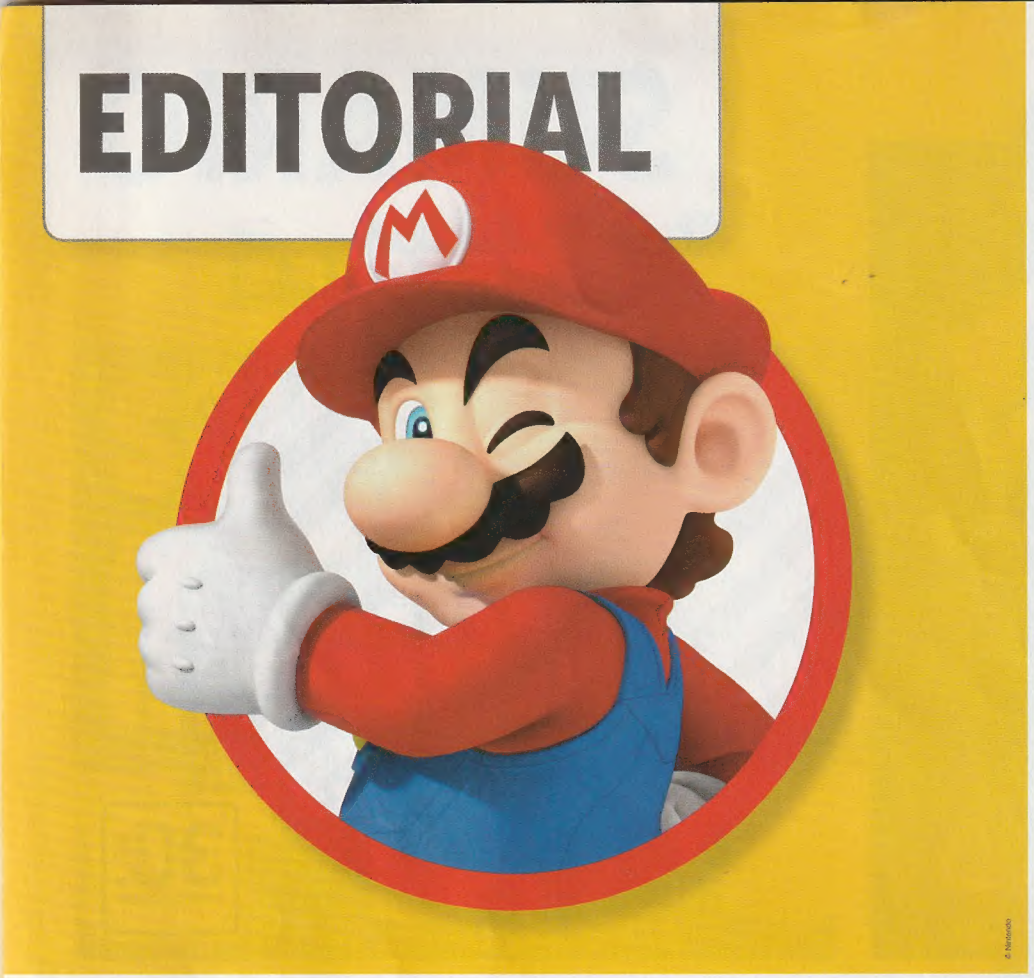
¡EXCLUSIVAS!

La cantidad de juegos que vienen para Nintendo 3DS y Wii U es asombrosa, cerraremos un año fantástico con broche de oro, no te puede faltar uno solo.

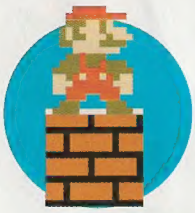
16	Star Fox Zero
22	Animal Crossing amiibo F
25	Bravely Second End Layer
27	Hyrule Warriors Legends
30	Fatal Frame MODW
32	Fire Emblem Fates
34	Metroid Prime FF
44	TLOZ: Triforce Heroes
46	Xenoblade Chronicles X
38	Yo-Kai Watch

▼ Una agradable sorpresa para N3DS.

EDITORIAL



¡Celebremos los 30 años de Super Mario con una gran edición!



▲ Inevitable recordar el tema musical al ver su imagen retro.

Y comenzaré con esto: ¡Gracias, Shigeru Miyamoto! ¡Gracias, **Mario Bros.**! Ustedes han sido parte de la vida de muchas personas. Niños, jóvenes y grandes hemos crecido viviendo sus fabulosas aventuras, enfrentando retos, pero sobre todo, pasando momentos de diversión al frente de una pantalla de televisión.

¿Qué podemos decir acerca de lo que representa este personaje y esta gran persona, en la trayectoria de Club Nintendo? Sin ellos, estos 23 años de la revista, simplemente no existirían, así de claro. Afortunadamente la historia nos ha colocado aquí, recorriendo la evolución de **Mario** y compañía, presenciando su crecimiento pixel a pixel, mundo x mundo, consola tras consola. Estoy -al igual que el equipo- muy contento de ser parte de su difusión en México y resto de Latinoamérica, siendo la revista el canal de comunicación oficial entre Nintendo y sus fans, a través de estos años.

¡Recibiremos a **Super Mario Maker** con toda la alegría para crear mundos, como en su momento lo hizo Miyamoto!

Toño Rodríguez
Editor

C • L • U • B Nintendo

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, DF. Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
Antonio Carlos Rodríguez González

EDITORIAL
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
DIRECTORA EDITORIAL EJECUTIVA
Julia Santibáñez Escobar
DIRECTOR CREATIVO Y VIDEO
Bogart Tirado Arce
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado Ramos

COLABORACIÓN
ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
REDACCIÓN
Juan Carlos García Aragón "Master" Kensuo

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete Alfeiran
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
Sergio Cárdenas Fernández

RELACIONES PÚBLICAS
GERENTE
Ana Sofía Pishas
EJECUTIVOS
Ricardo Peña
Cynthia Hernández

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL DE CUENTAS
Josu Garritz
DIRECTOR DE CUENTAS
Óscar Gaona Lozano
DIRECTOR COMERCIAL DIGITAL
Ernesto Sánchez Castañeda
REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE
María Begoña Beorlegui Estévez
REPRESENTANTE COMERCIAL MONTERREY
Juan Ramón Zurita Cano
REPRESENTANTE COMERCIAL SURESTE
Éricka Jesús García

MARKETING
DIRECTOR DE PLANEACIÓN Y DESARROLLO COMERCIAL
Guillermo Ortiz Romero
DIRECTOR DE EVENTOS
Gerardo Cuellar

OPERACIONES
DIRECTOR DE OPERACIONES
John Jairo Mejía
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN
Refugio Michel García
COORDINADOR DE CIRCULACIÓN
César Jacques Cuevas
COORDINADOR DE SUSCRIPCIONES
Ramón García Calderón
COORDINADOR DE PLANEACIÓN COMERCIAL
Luis Velasco Hernández

FINANZAS
DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Oziel Fontecha

CENTROAMÉRICA
GERENTE GENERAL
Francisco Campos
DIRECTORA COMERCIAL EL SALVADOR, COSTA RICA Y PANAMÁ
Edith Marroquín
DIRECTORA COMERCIAL GUATEMALA, HONDURAS Y NICARAGUA
Karla Cardona
BRAND MANAGER PANAMÁ
Sharine Teng
BRAND MANAGER COSTA RICA
Iris Bendror
COORDINADORA DE CIRCULACIÓN CENTROAMÉRICA Y REPÚBLICA DOMINICANA
Danisa Manzanares
JEFE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS CENTROAMERICA
Gustavo De León

EDITORIAL Televisa

TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL
Porfirio Sánchez Galindo
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 24 N° 4. Fecha de publicación: Julio 2015. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 7043364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA, S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja,. Edificio laca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009. Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2013.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

PUZZLE & DRAGONS Z
+
PUZZLE & DRAGONS
SUPER MARIO BROS.™ EDITION
2 Grandes Aventuras de Rompecabezas en 1 Juego
SE PUEDEN REPRODUCIR EN new NINTENDO 3DS XL
¡PRONTO!
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Nintendo
NINTENDO 3DS™

COMUNIDAD

¿Cuál es la opinión de los jugadores acerca de Super Mario Maker?

Que estará increíble. Después de ver la final del Nintendo Championship 2015, no puedo pensar otra cosa.
Julio Cesar Bravo

Que necesitaré irme a algún planeta donde un día dure 48 horas porque no me va a alcanzar el tiempo diseñando niveles.
Huevosurf Ravshensky

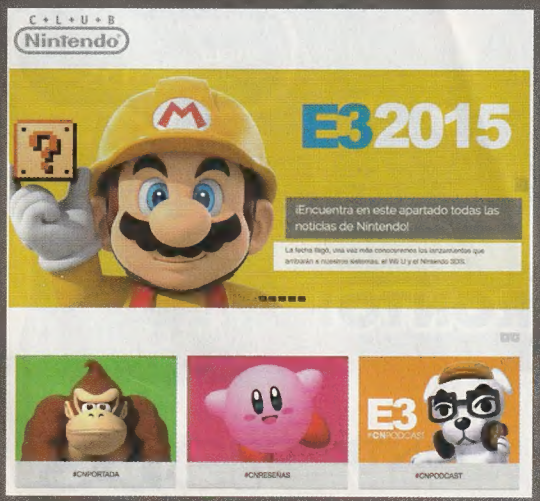
Sólo con ver el tráiler se sabe que esta lleno de infinitas posibilidades para crear niveles, definitivamente valdra la pena comprarlo.
Denilson Alvarado

Es un buen juego que va a sacar a la luz la creatividad de cada jugador.
Blad6509

Es la mejor idea que pudo haber existido para todo gran fan de Nintendo.
Carlos Eduardo

Ícono

Es realmente bellísimo, Nintendo esta prestándote a su ícono para que hagas lo que quieras. Es el personaje al que Nintendo le debe todo.
Elizabeth Ramirez



Visita nuestro sitio

Club Nintendo en línea

Toda la información que necesitas acerca de Nintendo, la encuentras en nuestro sitio oficial. Además de artículos de opinión, reseñas, previos, Gamevistazos y *podcast*. Si te apasionan los videojuegos como a nosotros, no encontarás mejor lugar para compartir tus opiniones y críticas, al mismo tiempo que te diviertes y participas en nuestas encuestas o Top Ten.

revistaclubnintendo.com

Kirby™ and the Rainbow Curse

amiibo

¡Dale a Kirby™ fantásticos poderes con estas figuras de amiibo™!

TAMBIÉN EN ESPAÑOL

¡BÚSCALO YA!

Nintendo

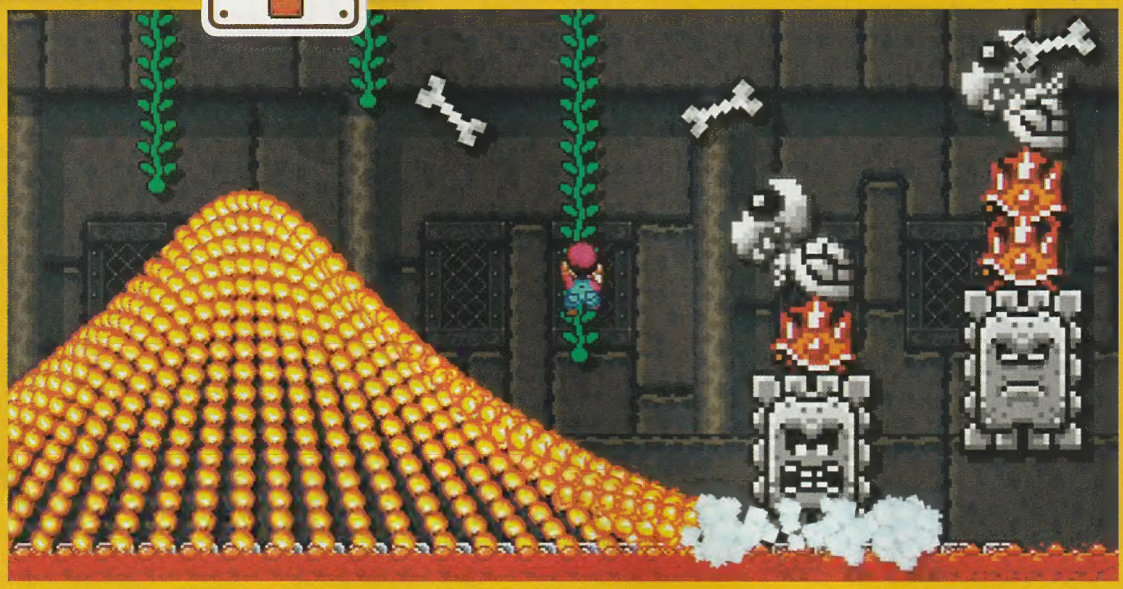
SOLO PARA Wii U™

SUPER MARIO MAKER™

El más grande personaje de los videojuegos está de fiesta. **Super Mario** cumple 30 años en 2015, y lo celebra con un juego que es todo un homenaje a su trayectoria y un golpe a nuestros recuerdos y nostalgia, el gran, **Super Mario Maker**.

Shigeru Miyamoto
Creador de **Super Mario** y emblema de Nintendo.

30TH
SUPER MARIO BROS.



▶ Calcula bien tus movimientos.

▼ Un peligroso camino a la meta.

▲Puedes crear lo que tengas en mente, complejo o sencillo.

• Compañía
Nintendo
• Desarrollador
Nintendo
Género
Plataformas/Creación
• Jugadores
1-2
• Fecha de lanzamiento
11 09 2015
• Opinamos
Excelente forma de festejar su trayectoria

30 años, toda una vida, pero no cualquiera. Hemos tenido la fortuna de estar acompañados todo este tiempo (aunque algunos menos), por este ícono de los videojuegos, **Super Mario**.

Su aparición en el NES fue toda una revolución, un avance que al día de hoy hace parecer al HD y al juego en línea como cosas pequeñas.

Con **Mario** no sólo nacía el género de plataformas con *scroll*, sino que además, proponía una revolución en el apartado jugable. Toda una experiencia para los que veníamos jugando ya con Atari, simplemente inimaginlabe. Para muchos debió aparecer un juego nuevo en 3D para este 30 aniversario del personaje, pero al analizarlo con calma, nos damos cuenta que lo mejor es recordar la grandeza, las bases que han hecho de **Mario** y de sus juegos todo un fenómeno en el mundo, y eso lo encontramos en las 2D.

Super Mario Maker es justo lo que muchos soñábamos en los años del Super Nintendo con **Mario Paint**. Poder crear nuestro propio nivel de **Mario**.

En ocasiones todos hemos dicho: "Ese nivel está muy corto" o "Estuvo muy complicado", pues bien, es momento de que nosotros diseñemos el nivel que por tantos años ha estado en nuestra mente, esperando para ser mostrado a todo el mundo.

A diferencia de lo que Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka tuvieron que pasar al momento de diseñar el primer juego hace 30 años, no necesitas crear niveles que funcionen como tutorial, al contrario, ya puedes poner a prueba el largo entrenamiento que todos los amantes de Nintendo hemos tenido en estas tres décadas, para superar nivcles más extremos jamás creados, que, es lo que nos encanta.

Llegó el momento en que toda la experiencia jugando Super Mario Bros, se vea reflejada en pantalla

© Nintendo

¿Imposibles?
Si lo imaginas, lo creas

Tubo sorpresa
Cualquier elemento o enemigo puede aparecer de estos tubos.

Piranha voladora
Sí, esto es nuevo y es sólo un ejemplo de lo que puedes crear.

Doble enemigo
¿Te imaginas este enemigo? No lo hagas más, y créalo para uno de tus niveles.

¿Aplastado?
Si estos enemigos ya eran molestos, con estos ligeros cambios, lo son mucho más.

Los juegos elegidos para poder crear nuestros niveles, han sido los que han forjado esta leyenda en 2D. Nos referimos a **Super Mario Bros** y **Super Mario Bros. 3** en NES (El dos no se incluyó por las grandes diferencias en diseño y *gameplay*). **Super Mario World**, en Super Nintendo y finalmente, **New Super Mario Bros**, que debutara en Nintendo DS, pero ya lo hemos visto también en Wii o Wii U.

Comparten mecánicas y algunos elementos que si bien no son completamente parecidos, si se pueden utilizar en cualquiera, además, con la magia de los videjuegos, se pueden lograr cosas como ver la nave voladora de **Bowser** que usa en **Super Mario World**, en **Super Mario Bros. 3**, por ejemplo, así que por ese tipo de detalles, no vamos a tener dificultades.

▼ Puedes disparar lo que se te ocurra.

Monedas
Siempre son necesarias

Ahora puedes usar estos cañones para lanzar enemigos, pero también monedas que te puedan dar una vida al reunir 100.

A tu favor

Puedes ayudar a Mario.

Casco
Con este tipo de accesorios, nadie querrá meterse en tu camino.

Transporte
Así luciría la nave de **Bowser** de haber aparecido en el NES.

Nube
Al igual que **Goku**, puedes usar una nube para superar los niveles.

amiibo Mario 30th

El mismo día que el juego aparezca, lo hará este amiibo edición especial, el cual vendrá en dos colores diferentes.

Los pixeles y por consecuencia, todo lo retro, siempre tendrá un efecto en nuestras mentes difícil de describir, en parte por la nostalgia, pero también por el desafío que sugerían estas obras.

Por lo anterior, es innegable que uno de los juegos favoritos para diseñar, sea **Super Mario Bros.**, el original. Todos conocemos los peligros que representaba pasar **The Lost Levels** (el verdadero **Super Mario Bros. 2**), pero ahora puedes ir más lejos, colocar a **Bowser** fuera de su entorno, usar enemigos como cascos, incluso mezclar escenarios y colocar enemigos como los Koopas o Goombas fuera de su elemento, en el agua.

Lo mismo ocurre con **Super Mario Bros. 3**, aquí algunos cambios como esos mundos gigantes que nos quedamos con ganas de explorar más, pueden ser una realidad, al igual que esos niveles en los que usábamos la famosa "bota", que por alguna rara razón, eran muy pocos, dejándonos con ganas de usarla en otros momentos, pero ahora, podremos hacerlo realidad.

Abusar de recursos como los cañones o incluso de **Bowser**.
¿Te imaginas la impresión de alguien quien en su primer nive jugado se tuviera que enfrentar a **Bowser**? Todo este tipo de situaciones las podemos crear, sin importar lo raro que pudieran parecer, volviendo un caos de diversión cada nivel en el juego.

Edición especial para coleccionistas

Libro de arte

La edicion especial del juego incluirá este libro de arte con algunas ilustraciones bastante ingeniosas.

▶ Pirámide de Goombas.

Enemigos

Ahora tienen nuevos elementos para terminar con tus vidas en cada etapa

Protección
Usando un casco, literalmente para cubrirte de objetos pesados.

Combo
Ahora los enemigos pueden hacer equipo para detenerte.

Peligros
¿Podrás esquiar todos los peligros? Prueba tu habilidad.

Nunca dejes de experimentar con las posibilidades, te llevarás grandes sorpresas

Super Mario World, originalmente lanzado para Super Nintendo en 1991, llevó la serie a los gloriosos 16 bits de poder, que daban pauta a niveles más dinámicos y claro, peligros y enemigos que nos harían sufrir para poder terminar con el juego, pero eso sí, resultaba muy divertido.

Si has jugado lo suficiente, detalles como fuego bajo el agua no se te hará nada raro, pero ¿cuándo lo habías visto en un juego de **Mario**? Pues puedes lograr todo este tipo de situaciones.

Te recomendamos que no pienses de forma tradicional, es decir, no te quedes con lo que ya has jugado ypor toda la vida. Intenta que los cañones disparen enemigos, o incluso que disparen otros cañones, todo lo que puedas crear.

No te preocupes si un elemento no aparece en el título que te agrada, el juego lo adaptará.

▼ ¿Podrás pasar in rasguños?

Leyenda

El recorrido de una estrella, de la más brillante, de Mario

Inicio
El primer nivel, el comienzo para muchos de nuestra vida como videojugadores

Adelantado a su tiempo
Super Mario Bros. 3, es para muchos el mejor juego del personaje en 2D ¿Qué opinan?

Pixeles
Así se presentaba este héroe en el NES, un momento legendario.

Mapache
El cielo ya no era el límite para Mario, quien ya podía volar.

▲No es un calabozo, aunque lo parezca.

Super Mario Maker es más que un juego que te permite editar niveles para después compartirlos, representa 30 años de historia en los videojuegos, tres décadas de desarrollo, de investigación, pruebas, de esfuerzo en cada uno de los títulos que se han incluido.

Es un homenaje a los gráficos, a los personajes y a la música que se ha vuelto parte de nuestra vida en estos años jugando con Mario, en los que si bien la estrutura no ha cambiado mucho, si lo ha hecho el entorno y las mecanicas, haciendo que cada uno de estos juegos, en los que está basado Super Mario Maker, resulten muy diferentes entre ellos.

No importa la edad que tengas, todos conocemos a Super Mario, incluso si no lo han podido jugar.

Algunos niveles no serán aptos para jugadores con poca práctica, debes demostrar tu talento

▼ ¿Te gustaría una estrella?

Evolucion
Los 16 bits vieron a Mario como siempre lo había soñado Shigeru Miyamoto.

Para cuatro
El regreso de Mario al 2D fue sensacional, con posibilidad de cuatro jugadores a la vez.

Compañero
En **Super Mario World** hizo su primera aparición **Yoshi**, en SNES.

Poderoso
Mario cuenta con muchos atuendos en este divertido juego.

Es un icono que ha logrado trascender su medio, que ha llegado al cine, animación, libros, música, en fin, es la estrella más grande que han dado los videojuegos.

Super Mario Maker es la celebración ideal para tan grande personaje. Con cada una de las herramientas que tiene el juego podrás recordar viejas glorias con este héroe, incluso ver como lucen en otro tipo de gráficos.

Un amiibo también están invitados. Una figura especial, pensada en pixeles aparecerá también para la celebración, pero no te preocupes, si cuentas con cualquier otra figura, como ya hemos comentado, puedes utilizarla, aunque claro, no son completamente necesarias para disfrutar de la aventura, sólo un pequeño y divertido extra.

Ha llegado el momento de que seas tú quien celebre a **Mario**, crea el mayor homenaje para este personaje que ha animado parte de nuestra vida.

Sólo tienes que recordar todo lo que has pasado junto a **Mario**, cerrar los ojos y comenzar a imaginar tu nivel perfecto, para después poder plasmarlo en pantalla con ayuda el GamePad, en donde aparecen todas las herramientas que necesitas para dar vida a tus sueños.

De algo podemos estar seguros, que son los primeros 30 años de una larga vida, en la que junto a **Mario**, tendremos nuevas aventuras, enemigos por derrotar y como no podia ser de otra forma, recuerdos por forjar.

No pierdas esta oportunidad única de ser tú quien de vida a los niveles que miilones de personas tendrán que superar en su Wii U, vuélvete parte de la historia y la celebración.

▲El fuego es tu mejor amigo

Mario Luigi Sheik Mega Man Link Samus

Bowser Kirby Charizard Sonic Toon Link Pac Man

Usa diferentes amiibo en varios juegos compatibles de Nintendo para recargar tu manera de jugar. Visita es.amiibo.com para mayor información

Nintendo

COMPITE. COMPARTE.
COLECCIÓNALOS.
amiibo

¡EXCLUSIVAS!

▶ El equipo completo listo para la acción.

Un panorama inmejorable para los fans de Nintendo

Grandes juegos para Wii U y Nintendo 3DS están por aparecer, lo mejor, es que no tendremos una espera pesada por ellos, debido a que ya se encuentran disponibles otros títulos fantásticos que nos harán pasar buenos momentos.

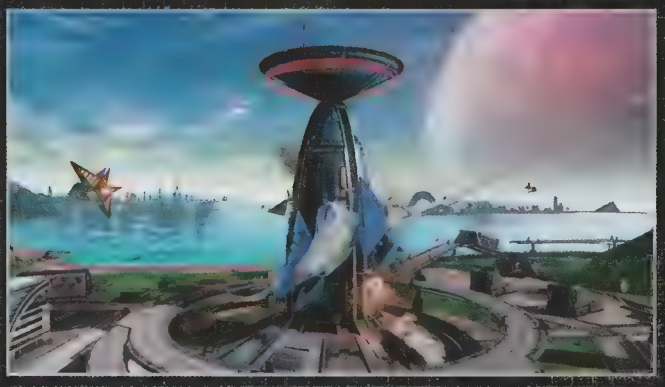
Por fin se muestra la obra para Wii U

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Platinum Games**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Una serie que todos extrañábamos**

© Nintendo

◀ Todo enemigo tiene un punto débil.

▼ Algunos objetivos serán complicados.



Fue una larga y pesada espera para poder ver una vez más al legendario escuadrón **Star Fox** en una nueva misión para salvar la galaxia, pasaron exactamente 10 años los que tuvimos que aguantar, pero ahora todo eso queda en el pasado gracias a Wii U.

Fue en el año 2014 cuando se mostraron un par de imágenes de **Star Fox** para Wii U, pero nada más, no existieron videos, que era lo que todos deseábamos ver en ese momento.

Shigeru Miyamoto estaba al mando del proyecto, pero buscaba un desarrollador, el cual, para sorpresa de todos, resultó en Platinum Games.

Nos referimos a una sorpresa agradable, ya que el trabajo que han realizado para Nintendo siempre ha sido impecable. Para este **Star Fox**, que recibe el subtítulo de **Zero**, se han retomado muchos conceptos de la serie, la mayoría de ellos, basados en **Star Fox 64**, que a juicio de todos, es el capítulo mejor desarrollado, además de que fue el que revolucionó el sistema de juego en ese ya lejano 1997, es decir, hace así 20 años.

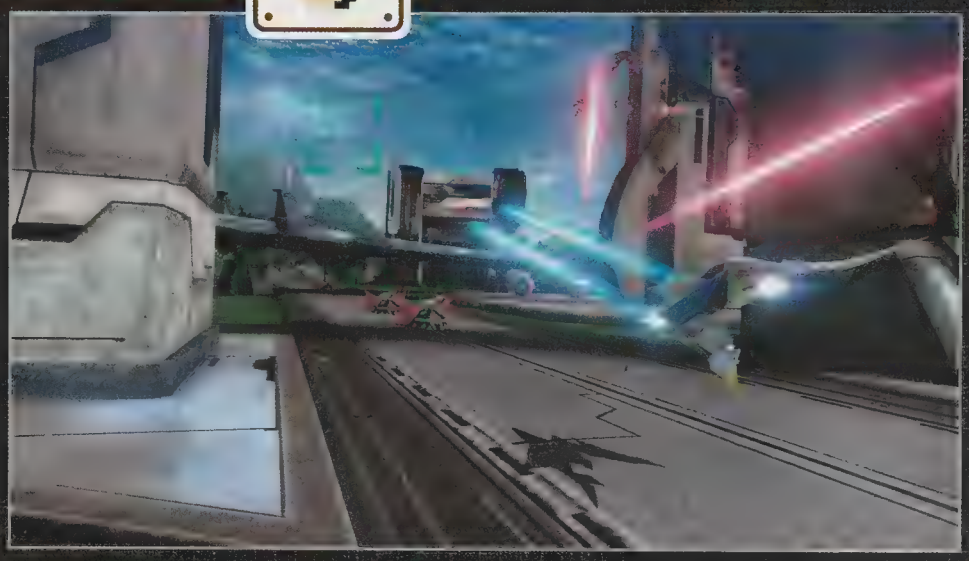
Regresa el Land Master, pero no es el único que lo hace.

Transformación especial para tu Airwing

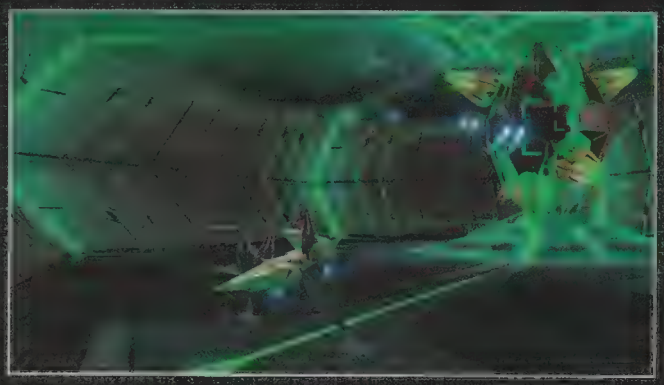
Explora en tierra firme

¿Qué opinas de la nueva transformación que tendrá tu nave en esta entrega de Star Fox?

▶ Corneria nunca se había visto tan viva.



▼ Dependiendo la situación debes actuar.



La nueva forma que podrá adoptar nuestra Airwing, es la que te mostramos a la derecha. Sí, parece un pollo, pero sus habilidades son muy diferentes. Puedes recorrer todos los escenarios en tierra, además de flotar en ciertos momentos para no tener una caída fuerte.

Los disparos para defenderte de los enemigos no pueden faltar. En esta adaptación, serás muy rápido, situación que debes de aprovechar.

El diseño de esta nueva transformación, está basado en el que se tenía contemplado para verse en **Star Fox 2** de SNES, pero al final ya no pudo estrenarse debido a la cercanía del lanzamiento del Nintendo 64, situación que originó que el proyecto cambiará completamente.

▲ Con ayuda de este robot puedes explorar zonas pequeñas.

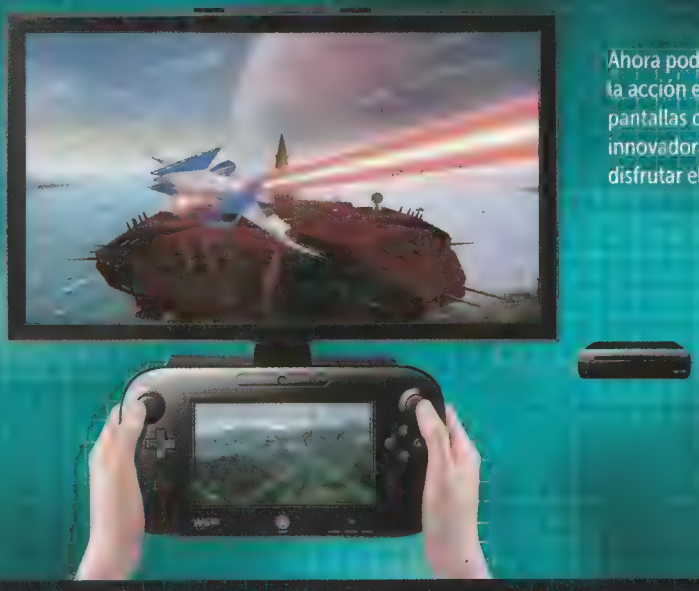
◀ ¿Se imaginan una figura a escala o un amiibo?

▲ A terminar con los misiles, una vez más.

¿Conoceremos más detalles de la historia de James McCloud? Todos deseamos que así sea

Nuevo sistema para disfrutar la acción

Coordina tus movimientos



Ahora podrás seguir la acción en dos pantallas diferentes, una innovadora forma de disfrutar el vuelo.

El mayor cambio en este título, lo encontramos en el sistema de juego, que recaerá en el GamePad. Ahí podremos ver como si nos encontráramos dentro de la nave, por lo cual, disparar se vuelve mucho más sencillo, mientras que en la pantalla principal, veremos todo de forma tradicional. Los *Sticks* nos servirán para dar las famosas vueltas de barril, acelerar o frenar. De momento no se sabe si tendrá alguna opción de control tradicional, pero lo cierto es que no se siente para nada incómodo. Estará disponible a finales de año, nosotros creemos que será en el mes de noviembre cuando podamos ponernos al frente de este ya legendario equipo de cazarecompensas.

Fecha de lanzamiento
Finales 2015

▲ Una fiesta con los vecinos

▲ Todos buscando el primer lugar.

Animal Crossing: amiibo Festival

Nueva forma de convivir con tus amigos

Todos esperábamos un nuevo juego de **Animal Crossing** para Wii U, era el rumor que circulaba por las redes sociales días antes de que comenzara el Nintendo Digital Event, y de cierta forma, se hizo realidad.

No será un juego de simulación como estamos acostumbrados a ver en la serie, que comenzara para el Nintendo 64 en Japón y para el GameCube en América, sino que ahora, llegarán al mundo de los tableros.

Aunque mantendrá similitudes con **Mario Party**, en esencia serán muy diferentes, ya que aquí las actividades a realizar tienen que ver más con eventos en algunos puntos especiales del pueblo, como la estética por ejemplo.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Tablero**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Una variante interesante**

© Nintendo

El primero
Usarás amiibo y tarjetas

Si quieres tener la experiencia completa de este título, deberás usar las figuras amiibo especiales, además de las tarjetas que estarán disponibles.

▲Los cambios son para mejorar.

◀Todos son ganadores.

Si eres un experto en las actividades de Animal Crossing, este juego te va a encantar

Parte de la importancia de este nuevo juego, además de la obvia, estar basado en los personajes de **Animal Crossing**, es que podremos usar las figuras amiibo especiales.

Al igual que en la vida real, nuestra figura representará nuestro destino en el tablero, se pondrán a la venta el mismo día del lanzamiento del juego, junto a las famosas tarjetas especiales que contienen actividades extras.

Se trata de un concepto interesante que a pesar a muchos no los atrae, estamos seguros que al final, valdrá la pena.

Se rumora que podría ser un juego descargable, *Free to Play*, donde lo único que necesitaríamos comprar, sería las figuras amiibo.

Al ser para cuatro personas, cada quien deberá usar un amiibo, así que resultará ideal para las reuniones, ya sea de fin de semana o para una ocasión especial, se espera que esté listo este mismo otoño, así que a estar pendientes.

Fecha de lanzamiento
Finales 2015

Nuevos amigos

Consigue un pueblo feliz

Gracias a estas tarjetas tendremos diferentes tipos de actividades a realizar para complementar la diversión del juego principal. Canela, será la más buscada.

▶ Por fin podrás lograr la casa de tus sueños.

AC: Happy Home Designer

Libera toda tu creatividad

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Nintendo
- Categoría Creación
- Jugadores 1
- Opinamos Los amantes del diseño, estarán felices

Nadie pensaría que desde aquel lejano **Animal Crossing** que fue lanzado para Game Cube esta saga daría para un juego alterno. En esta ocasión la temática se centra en el diseño y decoración de las casas y alrededores.

Formaremos parte de nuestro entrañable amigo **Tom Nook**, y recibiremos solicitudes de clientes para hacer la casa de sus sueños. Podremos manipular detalles interiores de la casa como, el color de la fachada, muebles, alfombra, tapiz, y en exteriores, los árboles, plantas, ubicación del inmueble, y hasta alguno que otro juego como una resbaladilla.

Este título tendrá compatibilidad con las figuras amiibo y por primera vez las tarjetas harán su aparición y funcionaran para desbloquear ciertos artículos. Se venderá un lector de estas para el modelo tradicional de Nintendo 3DS, así que no debes preocuparte.

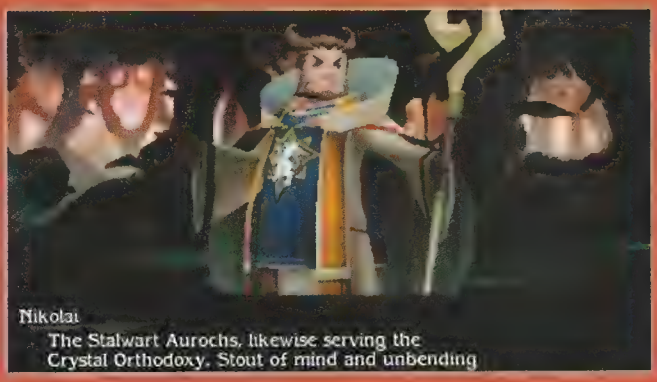
Sin duda, una buena manera de tomar el concepto de **Animal Crossing** y potenciar uno de sus puntos fuertes, el diseño, la creatividad para crear casas únicas. Podremos disfrutar de este juego a finales de Septiembre, así que si eres fan de la serie, simplemente no te puedes perder esta obra que dará mucho de qué hablar.

Fecha de lanzamiento
Septiembre 2015

Paquete
Experiencia total

Este es el paquete que se venderá con el lector de tarjetas para tu Nintendo 3DS.

▲ ¿Qué te parece la nueva protagonista?



▲ Conocerás muchos personajes.

▲ Agnes está de vuelta para esa secuela.

Bravely Second End Layer

Termina el misterio, estará el juego en América

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Square Enix
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Obtenemos un clásico instantáneo

Por fortuna la angustia no nos duró mucho tiempo, se confirmó en forma oficial que este juego estará llegando a nuestro país. Después de un lanzamiento bastante exitoso en tierras japonesas.

Se trata de un juego el cual nos [illegible] considerar el resurgimiento no sólo de los RPG, sino de una serie que a pesar de su vigor vigente, ya no tiene la misma fuerza de antes. Son referentes a Final Fantasy.

La inconsolable es que este tipo de cosas ya llegan a América con bastante tiempo de haber aparecido en Japón. Ya cual tarde sin un duelo.

Llegará hasta 2016, seguramente lo hará en el primer trimestre, justo como pasó con el original, Bravely Default.

No se sabe si al igual que el primer juego tendrán esta misma edición especial, pero si tenemos en cuenta el éxito que este tuvo, no lo dudamos.

Y una secuela del género RPG, más aún del título mejor, seguramente en este momento están saliendo de felicidad, es una maravilla en el género y complementará la extensa gama de títulos que existen de este estilo en la portátil, definitivo el mejor consolas para este título RPG.

Fecha de lanzamiento
2016

▶ Al estilo de **Simon Belmont.**

▶ Un amiibo qué sera muy popular.

▲ Enfrentarás grandes enemigos en tu aventura

Chibi Robo! Zip Lash

- Compañía: Nintendo
- Desarrollador: Nintendo
- Categoría: Plataformas
- Jugadores: 1
- Opiniones: Excelente forma de regresar para un personaje

ESRB EVERYONE E

Conéctate a la aventura

Durante la presentación de Nintendo en esta E3 a muchos se nos salieron las lágrimas cuando hizo acto de aparición un viejo amigo el cual puede que muchos ya hayan olvidado, e incluso muchos otros no lo conozcan, se trata ni más ni menos que de **Chibi Robo**, el pequeño robot que nocimos en Nintendo DS.

En la aventura tendremos una amplia variedad de misiones las cuales mezclaran acción en 3D y para los que disfrutamos aun de viejas glorias del Super Nintendo, existirán mundos en 2D con una buena cantidad de detalles, como el efecto 3D, que está bastante trabajado y hace lucir al juego en cada uno de los escenarios.

También de confirmo la salida del amiibo de **Chibi Robo**, el cual lo podremos encontrar en un paquete que contará con el juego y la figura.

Un juego que viene ampliar el ya basto catálogo de juegos para Nintendo 3DS y servirá para que las nuevas generaciones conozcan a héroes de antaño, como lo es **Chibi Robo**.

De colección

¿La quieres?

El juego estará a la venta junto a esta figura amiibo, no se podrán conseguir de otra manera.

Fecha de lanzamiento
2015

▲Llegan nuevos héroes a la batalla.

Hyrule Warriors Legends

Vive la más grande guerra en tu Nintendo 3DS

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Koei Tecmo
- Categoría Acción
- Jugadores 1
- Opinamos Una valiosa sorpresa

Cuando este título se anunció para Nintendo Wii U, muchos pensaron que se trataría de un abuso en la imagen de los personajes del universo de **Zelda**. Esos mismos fueron los que pedían un título mas de la saga en su línea temporal, y solo pocos fueron los que vieron más allá.

Quien lo haya jugado sabe que su estilo se adapta de manera perfecta a una consola portátil, que las batallas y dinámica, van de la mano con un experiencia como la que el Nintendo 3DS nos puede brindar.

Además de los personajes ya conocidos, tendremos la oportunidad de controlar a **Tetra** y al Rey de Hyrule, ambos de **The Legend of Zelda: Wind Waker**, ambos personajes van a enriquecer las posibilidades en batalla. De igual manera podremos cambiar de personajes durante la batalla, lo que viene a dar más dinamismo a cada una de las misiones que debemos completar. Podemos asegurar que los nuevos personajes no serán la única sorpresa para esta adaptación, tendremos muchos más que nos alegrarán el desarrollo.

Fecha de lanzamiento
2016

▲ Los ataques especiales siguen siendo espectaculares.

▲ Las princesas pueden defenderse solas.

▶ El equipo principal para la aventura.

Earthbound Beginnings

Más vale tarde que nunca

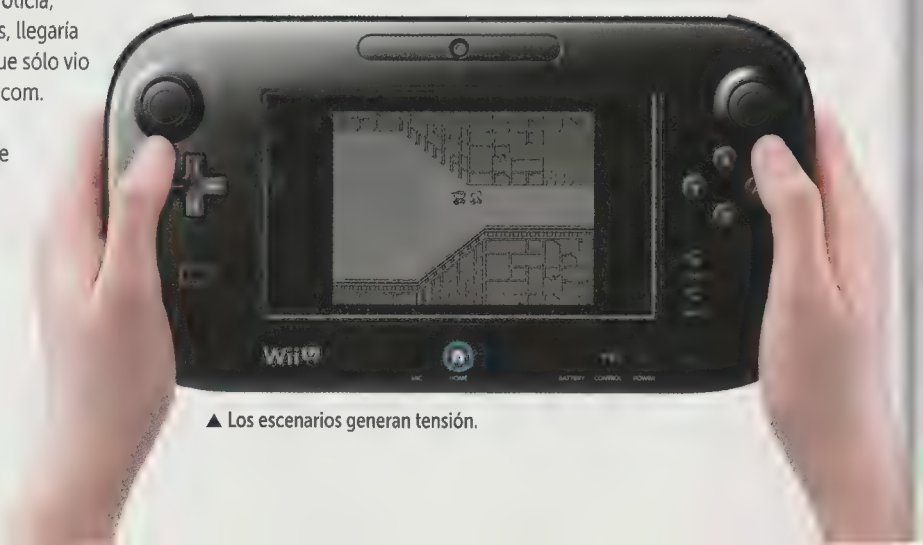
Llegó el momento que para muchos, jamás tendríamos oportunidad de presenciar, la aparición de un nuevo juego de la serie **Mother** en América.

Un día antes del Nintendo Digital Event, durante el Nintendo World Championship, se dio la noticia, después de 25 largos años, llegaría **Mother**, el primer título que sólo vio la luz en Japón en el Famicom.

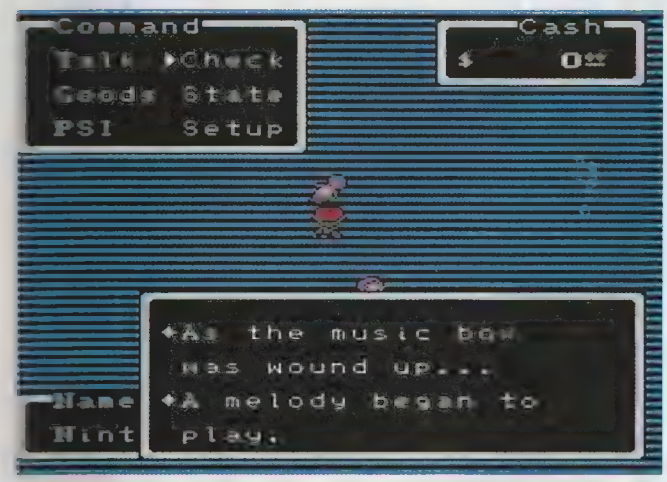
Para América, lo único que habíamos podido jugar hasta ese momento, era **Earthbound**, **Mother 2** en Japón, pero todos los amantes de los RPG, queríamos conocer la trilogía completa. Sí, nos falta un juego más, pero ahora el futuro no luce tan complicado. El nombre de el juego no es **Mother** como en Japón, sino **Earthbound Beginings** y desde ese momento, está disponible en la eShop de Wii U como descarga a un gran precio. Muchos lo esperábamos para Nintendo 3DS, pero de este modo podemos disfrutar de ambos juegos en la misma consola, dejando todo listo para que en algún momento, llegue el tercer capítulo, que hasta ahora ha salido sólo en el GBA en Japón.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **RPG**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Todos deben tenerlo en su Wii U**

© Nintendo

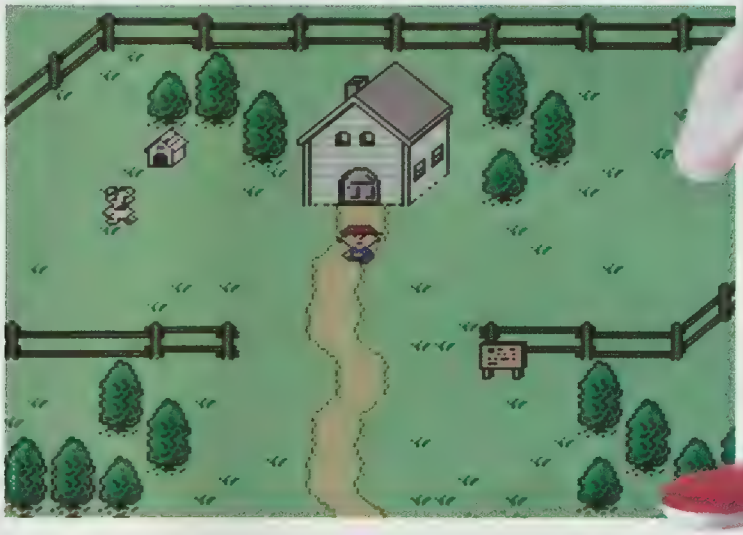


▲ Los escenarios generan tensión.



▲ Esta es la pantalla de ataques.

▲ Mucho por explorar.



▶ El comienzo suele ser complicado.

▲ ¿Amigo o enemigo?

Prepárate para una historia que se sale de lo convencional y te lleva a un mundo bastante oscuro

Uno de los puntos más fuertes de este juego, está claro que lo encontramos en su historia, pero además de eso, la ambientación complemente el suspenso de una aventura que muchos consideran estresante o bien, tétrica.

No daremos detalles del argumento, así que no te preocupes por eso, pero si debemos comentarte que enfrentarás un desafío como pocos, tanto por los acertijos como por el sistema de batalla, que es bastante peculiar.

Solo observas la pantalla en la que aparece tu enemigo y algunos menús con ataques y defensas.

Se parece un poco a lo que vemos en la serie **Devil Survivor**, sin embargo, debes tomar en cuenta que estamos hablando de un juego de hace un cuarto de siglo.

La música también es bastante buena, te adentra en el momento que estás viviendo dentro del título, haciendo más impactantes ciertos hechos.

Una de las ventajas de tenerlo en Wii U, es que puedes disfrutarlo sin necesidad de encender tu pantalla, puedes hacerlo directamente en el GamePad, en el cual luce de maravilla, debido a la resolución original del control y del juego, una gran forma de gozarlo.
Por años rogamos que estos juegos aparecieran, ahora es momento de demostar que los queremos.

Fecha de lanzamiento
Disponible

El que falta
¿Llegará pronto?

Mother 3 es ahora el juego que falta en la colección, lo normal es que llegue a Wii U

▼ Una mirada que oculta misterios.

Fatal Frame: Maiden of Dark Water

El verdadero terror llegará a Wii U

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Tecmo**
- Categoría **Survival Horror**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Un juego que no podíamos perdernos**

© Nintendo

Hace unos años era un género muy explotado, pero poco a pocos sus máximos exponentes se han perdido por tratar de llegar a una audiencia distinta, nos referimos a series como **Resident Evil** y **Silent Hill**, este último cancelado en su más reciente entrega por problemas entre Konami y Hideo Kojima, pero por fortuna, no todo es malo para los seguidores del estilo, ya que por fin se ha confirmado que el último Fatal Frame, llegará a América en Wii U.

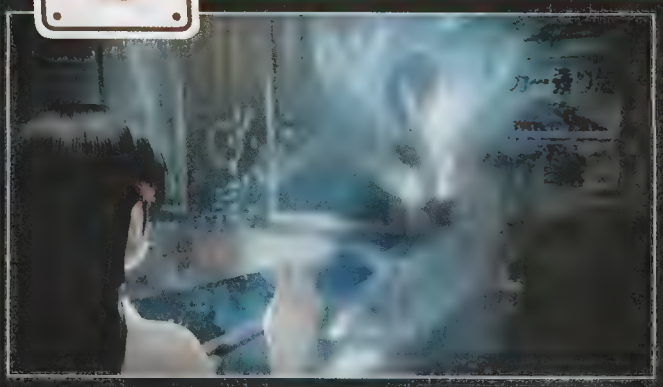
Se trata de una serie ya bastante famosa en Japón, que de hecho tuvo una adaptación para Wii, pero que por cuestiones que no comprendemos, no pudo llegar a nuestro continente.

Era el momento ideal para que apareciera, no sólo por la crisis que se vive en el género, sino por que para Wii U, era un estilo que necesitaba para apuntalar su catálogo. Es ahora la consola con el mejor repertorio de juegos, para todos los gustos.

Para quienes no conozcan mucho de esta serie, les podemos decir que a diferencia de otros juegos del estilo en el que se utilizan armas para terminar con las criaturas que nos encontramos. aquí no tenemos nada parecido.

La única forma en la que podemos acabar con los enemigos, es con ayuda de una cámara fotográfica especial, pero fuera de eso, no tenemos algo más para poder superar los peligros, salvo nuestra habilidad.

▲ La oscuridad no será una grata compañía.



▲ De un fantasma no se puede correr.

► El GamePad será tu principal herramienta.

Todos nos alejamos del terror, pero mucha veces, nos termina encontrando

Para el juego, el GamePad tomará el lugar de la cámara, volviéndolo todo intuitivo y sencillo.

Sabemos que a muchas personas no les agrada este tipo de condiciones en un juego en el que se ven perseguidos, les hace sentir indefensos, pero al mismo tiempo, maximiza la experiencia y el terror, como pasa con **Silent Hill Shattered Memories** para Wii.

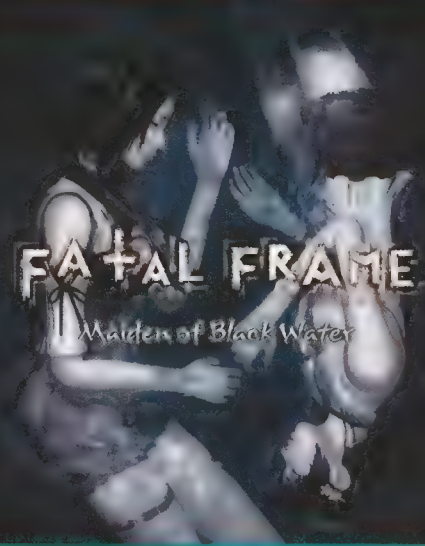
Las protagonista son bellas chicas que en Japón, pueden vestir distintos atuendos, algunos que podrían causar censura en América, pero que a este punto, ya sería lo de menos, con tal de conocer una obra como esta.

Su fecha de salida está programada para el otoño, así que será un gran cierre de año para todos los poseedores de un Wii U. Al momento de escribir esta nota, circula un rumor que sugiere que el juego verá la luz sólo en la eShop, pero de momento no se ha confirmado si será real.

Lo único que podemos hacer es esperar y apoyar este tipo de esfuerzos de Nintendo por traernos estos juegos, ya sea en eShop o en disco, tenemos que disfrutarlo.

Fecha de lanzamiento
Finales 2015

Miedo
¿Te atreverás a descubrir este juego?



Necesitamos más experiencias como esta, en la que se conserve la esencia original de un género, y Fatal Frame es el ejemplo perfecto para los Survival Horror.

Fire Emblem Fates

Cada uno elige su propio destino

- Compañía
Nintendo
- Desarrollador
Intelligent Systems
- Categoría
RPG
- Jugadores
1
- Opinamos
Una entrega que romperá los moldes

Una de las sagas más populares y que se ha consagrado en la industria por su impecable historia y *game play*, es **Fire Emblem** y tuvimos la oportunidad de verlo en el Nintendo Digital Event.

El trabajo que se ha realizado en los personajes es de las primeras cosas que resaltan en este título.

Se ha llevado a un límite que no se había visto anteriormente a la portátil de Nintendo, se nota que se está tratando de explotar las capacidades y cualidades de la plataforma.

Este juego estará disponible en 2 versiones diferentes, **Conquest** y **Birthright**, y de igual manera se tendrá una tercera edición, la cual podremos obtener por descarga. La condición será tener las 2 versiones anteriores.

Sin duda, una de las cartas mas grandes y con mayor peso que Nintendo anunció. Desde ya podemos decir que este título grabará su nombre en oro. Seas o no fan de la saga, sabemos que si lo llegas a probar no lo vas a querer dejar y jugarás las versiones anteriores.

Nunca un juego de esta serie había llegado tan lejos usando un sistema de decisiones

▲ Oscuridad o Luz, tu decides.

▲ Visualmente resulta espectacular.

◀ Cuida a tus soldados en batalla.

ha generado mucha expectativa el sistema de batalla, que si bien no va a recibir cambios grandes, sí lo hará en cuanto a las decisiones que tomemos en el campo de batalla.

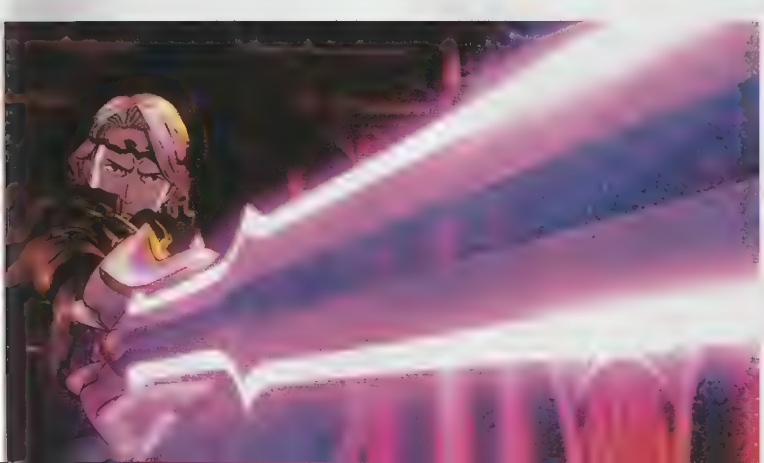
Otro gran cambio, será la cualidad para jugar con otros amigos en partidas *multiplayer*, que por primera vez nos dará la posibilidad no sólo de demostrar nuestras capacidades para dirigir tropas, sino también de aprender nuevas estrategias en combate.

Se ha comentado mucho acerca de los matrimonios entre personajes, la posibilidad sigue latente aquí, pero todo va a depender de nuestro desempeño, justo como pasa en la serie **Persona**, el nivel subirá de acuerdo al tiempo que pasemos con esas personas, dando como resultado una amistad o algo mucho más grande, como lo sería llegar al altar junto a ese personaje.

No se ha dado una fecha de salida definitiva, sólo se sabe que será en 2016 cuando salga en todo el mundo, claro, excepto en Japón, país en el que ya lo podrán disfrutar.

Fire Emblem ya se ha colocado como una de las franquicias más fuertes de Nintendo, tuvo que pasar un largo tiempo para que se consolidara en América, lo cual logró con la última versión para Nintendo 3DS, sin embargo ahora si es de lo mejor que podemos encontrar en cualquier consola en el género RPG estrategia.

▲ ¿Tendremos nuevos amiibo de esta serie?



Fecha de lanzamiento
2016

◀ El argumento te pondrá a sufrir.

Un nuevo punto de vista

Metroid Prime: Federation Force

Explora la galaxia con tus amigos

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **FPS**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Muy interesante propuesta**

Desde la aparición de **TLOZ: Wind Waker**, no habíamos tenido un juego que causara tanta controversia, debido a la percepción que causó en algunos jugadores por el diseño de personajes. Pasando a lo que se mostró, el título es desarrollado en una perspectiva de primera persona, totalmente al estilo de la serie **Prime**.

Por lo que se sabe, en esta ocasión es probable que la aparición de **Samus** sea limitada y que se centre en un modo multijugador cooperativo.
La enseñanza que nos ha dado el pasado es que jamás debemos juzgar un juego antes de probarlo, porque debido a eso, podríamos perdernos el juego de la década.

Sabemos que el estilo grafico que se manejó en la saga **Prime** fue asombroso, llevando al límite cada detalle, por ello es que muchos están algo decepcionados con lo mostrado, pero podemos asegurar que el juego aun está en desarrollo, y que la versión final será infinitamente mejor. Como ya lo declaró Reggie, "Nintendo sabe lo que hace con **Metroid**" es por ellos que debemos estar tranquilos.

Si te sientes con poca confianza respecto al juego, te sugerimos darle el beneficio de la duda, incluso ahora nosotros mismos no podemos asegurar que será un excelente juego, pero tampoco podemos hacer lo contrario, el tiempo dará la razón a Nintendo o a sus fans, como siempre ha ocurrido.

El juego aparecerá hasta 2016, así que de momento, lo mejor que podemos hacer es esperar y confiar.

Se puede jugar de manera local o gracias a una conexión Wi-Fi

▼ ¿No deseas enfrentar estas criaturas?

◄ Cada enemigo tiene un punto débil.

▲ Ataca en equipo para lograr avanzar.

Una de las sorpresas que van a acompañar este juego, es **Metroid Prime Blast Ball**, una especie de minijuego para cuatro jugadores en el que debes mantener el control de una esfera de energía y llevarla literalmente, a la portería contraria para anotar.

El equipo que al final del tiempo logre el mayor número de anotaciones, será el ganador, simple y muy divertido. Tenemos que aclarar que no es una modalidad primaria del juego, es simplemente un extra bastante completo para pasar un buen rato después de explorar los planetas en los que tendremos alguna misión.

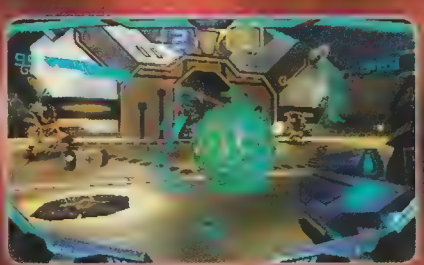
Metroid Prime es una franquicia muy fuerte para Nintendo y sabemos que lo harán bien y que pronto tendremos todos la aventura que esperamos junto a **Samus**, pero llegará en el momento correcto, no antes.

Fecha de lanzamiento
2016

Compite con tus amigos en este adictivo multijugador

Guerra de goles

Un juego que aunque sencillo, resulta muy competitivo cuando se juega con amigos.



◀ Esta carrera tendrá final de fotografía.

▼ Dos grandes de los videojuegos juntos.

▲ Serán muchos los nuevos deportes.

Mario & Sonic: Rio 2016

Buscando repetir la medalla de oro

- Company
SEGA
- Desarrollador
Nintendo
- Categoría
Deportes
- Jugadores
1-4
- Opciones
Ya se ha revelado un montón

EVERYONE
E
ESRB

Antes era muy normal que de cada evento deportivo de importancia mundial, se desarrollara un videojuego, pero con el tiempo esta costumbre se ha perdido, dejando a esta serie creada por Nintendo y SEGA, como la única opción.

El juego aparecerá para Wii U y Nintendo 3DS, en cada consola aprovechando sus ventajas técnicas e innovadoras para mejorar la experiencia en cada actividad.

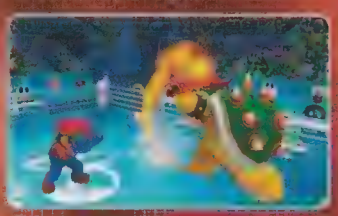
Los títulos de esta serie se han caracterizado por la gran diversión que brindan, además de las adictivas mecánicas que se integran en cada deporte. Debemos recordarte que muchas de las desciplinas han sido modificadas y otras utilizan las mismas reglas que encontramos en este tipo de eventos, incluso manteniendo los récords mundiales.

Si quieres prepararte para conseguir una medalla, esta es la mejor opción que vas a encontrar

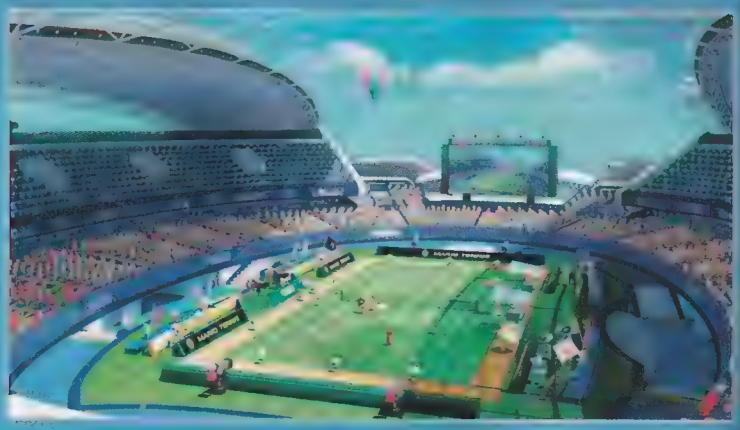
Fecha de lanzamiento
2015

Por la gloria y la inmortalidad

Busca romper algunas marcas



new
NINTENDO 3DS™ XL
3D
CON
SEGUIMIENTO
FACIAL
COMPATIBLE
CON
amiibo
Y
NFC
PALANCA C
CON
CONTROLES
MEJORADOS
MAYOR
CAPACIDAD DE
PROCESAMIENTO
QUE EL
Nintendo 3DS
3D
OFF
START
SELECT
ZELDA
NINTENDO 3DS
BÚSCALO YA
y descubre un :nuevo: mundo de juegos
nintendo.com/es_LA/new-3ds
Nintendo



Mario Tennis Ultra Smash

Consigue llegar a lo más alto

Ya se ha vuelto un clásico desde su primera aparición, que contrario a lo que muchos piensan, no fue en Nintendo 64, sino en el Virtual Boy, aunque en la versión de 64 bits fue donde alcanzó su fórmula actual.

Fue una soprpresa en el Nintendo Digital Event, realmente nadie lo esperaba, pero echar un par de partidos en **Mario Tennis** al igual que pasa con un **Mario Kart**, nunca será un exceso.

La dinámica del juego sigue realmente sin grandes cambios, se utilizan dos botones para devolver la pelota, hasta ahí, parece un juego de Tennis normal, pero el toque de Nintendo viene en el multijugador y en los ítems que se pueden utillizar, que como ya es costumbre, pueden cambiar todo en un partido de tennis.

Se puede jugar usando el GamePad o un control Pro de Wii U, de modo que no hay pretexto para poder invitar a tus amigos y pasar una gran tarde.

Su salida se dará este mismo año, todo apunta que será en noviembre cuando salga a la venta, pero ya veremos que es lo que decide Nintendo.

Fecha de lanzamiento
2015

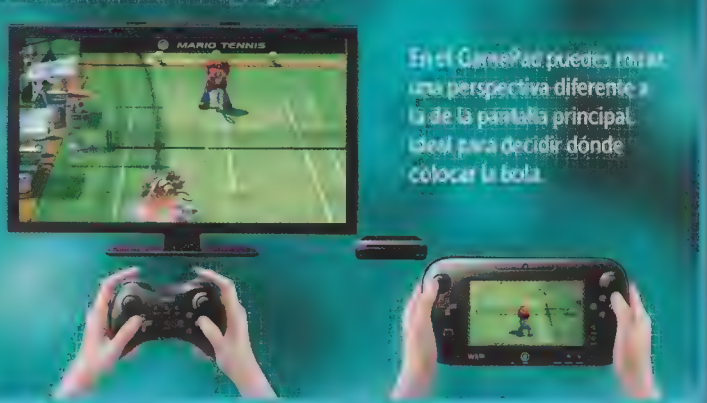
- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Deportes**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **No podía faltar en esta consola**

EVERYONE E ESRB

© Nintendo

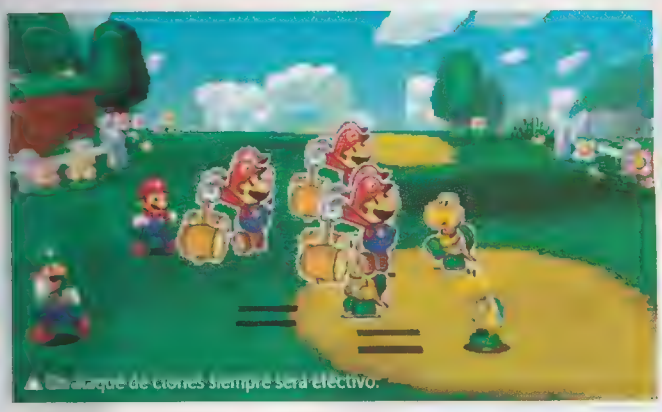
¡Por el primer lugar!

Aumenta tu nivel con las figuras



En el GamePad puedes tomar una perspectiva diferente a la de la pantalla principal, ideal para decidir dónde colocar la bola.

▲ ¿Cuál es más peligroso?


▲ Un ataque de clones siempre será efectivo.

▲ El efecto de algunos movimientos será al azar.

Mario & Luigi: Paper Jam

Lo mejor de dos mundos en uno solo

Este es uno de los juegos que por su *gameplay* fue de los que más brilló durante el Nintendo Digital Event, y que muchos podrían pensar que es más de lo mismo, pero crea algo nuevo, con una mezcla única entre **Mario & Luigi** y **Paper Mario**.

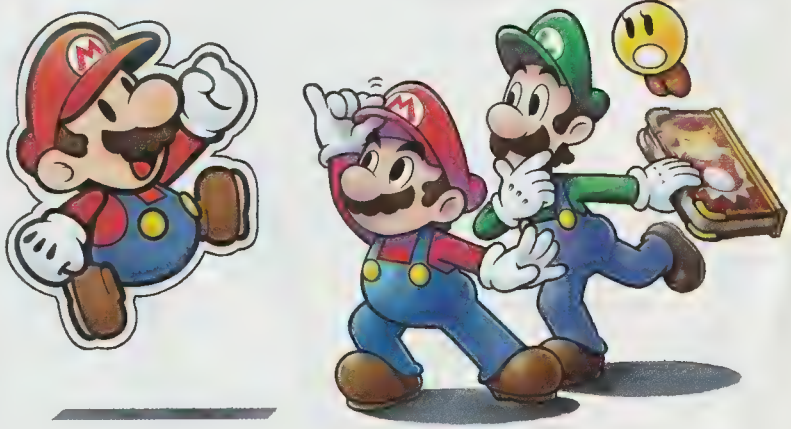
La dinámica del juego es la que tuvimos durante la saga de **Paper Mario**, es decir, al estilo del RPG, ataques por turnos con cada personaje en tu *party*.

La diferencia aquí la vemos al momento de resolver ciertos acertijos, ya que depende del "Mario" que estemos usando, este tendrá ciertas características, por ejemplo; si deseamos pasar por un lugar estrecho, la opción será hacerlo con el Mario de **Paper Mario**, pero tal vez para tener un poco más de poder en los ataques, debamos recurrir a la pareja tradicional de los hermanos **Mario**.

Despues de esta E3, nos queda claro que la vida del Nintendo3DS aún es larga y su mejor momento continua.

Este juego está aún en fase de desarrollo, por lo que su salida será el siguiente año

Fecha de lanzamiento
2016


▶ ¿Cuál estilo es tu favorito?

▲ Algunos personajes son conocidos.

▶ Las animaciones son de gran calidad.

▶ Una tarde en la ciudad.

Shin Megami Tensei X Fire Emblem

El RPG más esperado para 2016 está en Wii U

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Atlus**
- Categoría **RPG**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Una alianza dorada**

Debemos admitirlo, somos fans de todo lo que hace Atlus. En poco tiempo se ha vuelto una compañía que a pesar de los malos momentos por los que ha pasado económicamente hablando, jamás ha abandonado su estilo de desarrollo, el cual definitivamente no está orientado para las masas, sino para los verdaderos videojugadores.

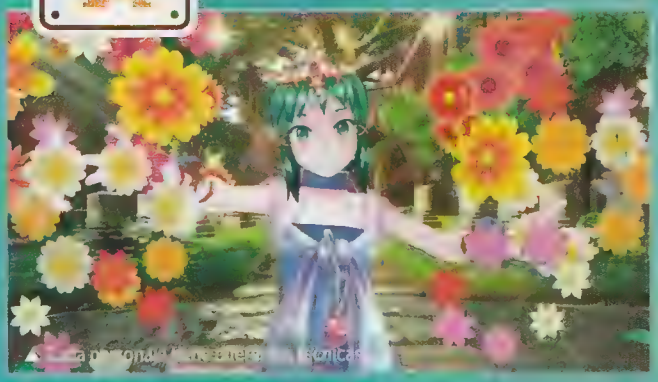
Al saber que haría junto a Nintendo un RPG, la alegría fue total, más porque se trataría de un *crossover* con una de las series de Nintendo que más ha crecido en los últmos años, nos referimos a **Fire Emblem**, mientras que Atlus, usaría otra serie legendaria, **Shin Megami**.

Pasó mucho tiempo para que el juego por fin se mostrara en público, pero cada día de espera valió la pena. Se nota de inmediato que el desarrollo como tal, lo está llevando Atlus, no sólo por el estilo de los personajes, sino por la estructura en la cual se desarrolla.

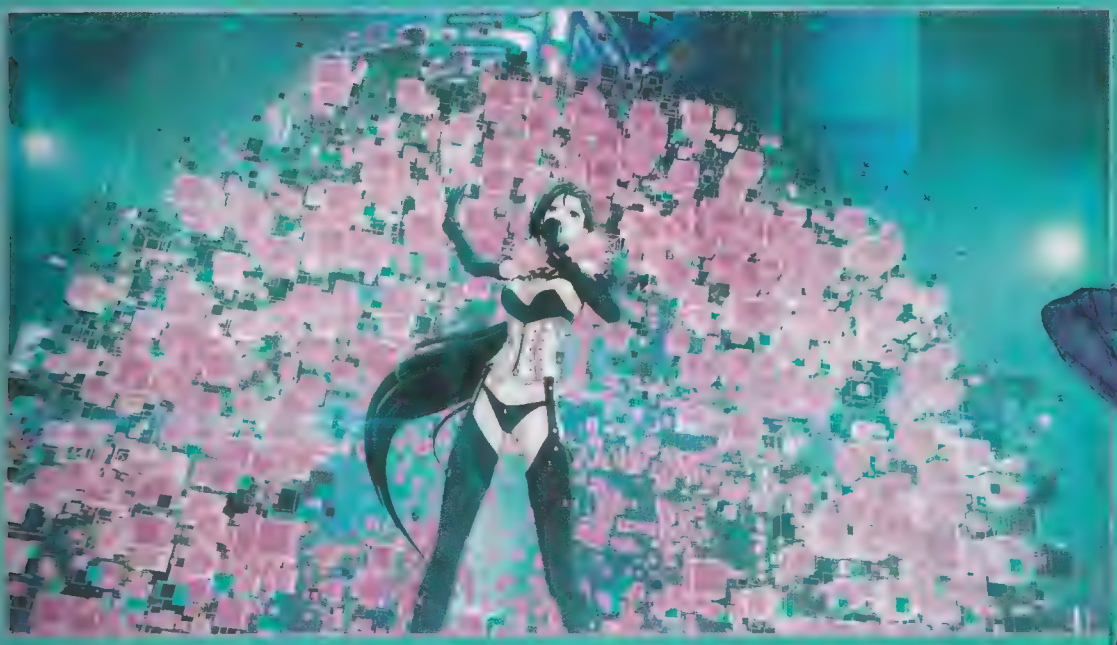
Se comentó que tuvieron problemas para lograr acomodar el universo de **Fire Emblem** en un mundo actual, pero han quedado en el pasado.

Los JRPG no están para nada olvidados, y juegos como este lo demuestran

▲Hacer equipo [illegible] lleva a la victoria



▲[illegible] personaje [illegible] técnicas



◀ El momento de una espectacular actuación

Grandes animaciones acompañan el desarrollo del juego, generando distintas emociones

Otro punto que llama poderosamente la atención, es la música, que al igual que la serie **Persona**, usa canciones bastante pegajosas que te involucran en las batallas o exploración.

No se trata de un mundo abierto como tal, sino de locaciones que podrás recorrer de acuerdo al punto de la historia en el que te encuentres.

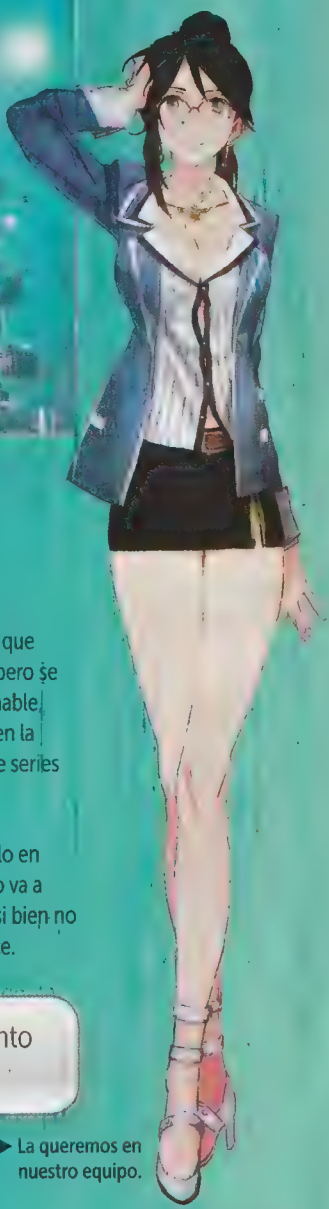
Lo mejor es que este tipo de obras te ayudan a vivir experiencias muy gratas y que todos recordamos por siempre, no tanto las batallas o el final del juego como tal, sino a las experiencias.

Momentos como una caminata, una charla en alguna tienda con un personaje especial, todo eso es lo que realmente hace valiosa la experiencia en este tipo de juegos, en los que muchas veces el final queda en segundo término del puntaje.

El título saldrá en 2016 para Wii U, pero eso no es lo relevante, nos gustaría que fuera el comienzo de una importante alianza entre do compañias que a pesar de todo, se mantienen fieles a sus ideales en cuanto al desarrollo de videjuegos, siempre procurando generar buenas experiencias antes que un producto de mercadotecnia que tal vez les podría redituar más, pero se quedaría en eso en algo desechable, justo como pasa ahora mismo en la industria con la gran mayoría de series que aparecen.

Por cierto, como puedes notarlo en las imágenes, el *Fan Service*, no va a quedarse fuera, un punto que si bien no afecta el desarrollo, se agradece.

Fecha de lanzamiento
2016



▶ La queremos en nuestro equipo.

◀ Un invitado especial.

Skylanders Superchargers

La fiebre por las figuras no va a parar

Sí, **Skylanders** ya era un éxito en Estados Unidos, pero en otras partes del mundo no había tenido la fuerza necesaria, de hecho en México, se pueden encontrar anaqueles llenos de estas figuras.

Fue hasta la aparición de los amiibo que la fiebre pot las figuras NFC realmente tomó otro nivel, uno que nadie se hubiera imaginado, incluso Nintendo.

¿Qué pensarías de una fusión entre estos conceptos? Todos lo imaginamos, ahora es una realidad.

Se comentó durante la E3, que para el nuevo juego, **Skylanders Superchargers**, se tendrán dos figuras exclusivas de Nintendo, no son amiibo como tal, más bien Skylanders y de momento sólo tienen confirmado que funcionarán con el popular juego de Activision, pero claro, sólo en Wii U, en otras plataformas no tendrán ningún tipo de funcionalidad. Vendrán en el paquete inicial para la consola, idel para comenzar tu aventura.

Wii U

+ Compatible Nintendo
+ Disponible para Nintendo 3DS
• Categoría Puzzle
• Jugadores 1
• Opinamos Ideal si buscas un buen reto

EVERYONE E ESRB

▶ Una ayuda como esta nunca está de más.

▼ Aprende cada movimiento de tu figura.

▲ No, no es Mario Kart

Se trata de dos figuras de grandes íconos de Nintendo, **Bowser** y **Donkey Kong**, ambas con habilidades muy diferentes, El rey de los Koopas usará un martillo, mientras que **Donkey** tendrá su fiel barril.

Debemos recordarte que a diferencia de lo que ocurre con los amiibo, en **Skylanders** si son completamente necesarias estas figuras para jugar. Si no se cuenta con alguna, es como tener solamente un juego sin controles, no permite interacción alguna.

La cosa cambia cuando colocas estas figuras, no sólo las que te acabamos de comentar, sino todas las diseñadas para este juego. El personaje cobra vida en la pantalla y te permite controlarlo a lo largo de diversos escenarios, pero para poder explorarlos y conocerlos por completo, requieres de usar a más de una de estas figuras, de ahí que todos desean poseer el mayor número.

En cuanto a fechas de lanzamiento, será en el mes de septiembre cuando lo tengamos con nosotros, así que si cuentas con algunas figuras de este popular concepto, es buen momento para comenzar a limpiarlas, pronto te van a servir.

Fecha de lanzamiento
Septiembre 2015

Exclusivos
Sólo para Wii U

Si deseas tener estas figuras, al parecer no será tan difícil como con los amiibo, simplemente debes comprar el juego para Wii U y tendrás estos personajes.

◀ Tres jugadores trabajan mejor que uno.

TLOZ: Triforce Heroes

La leyenda continúa en portátil

- Compañía: Nintendo
- Desarrollador: Nintendo
- Categoría: Puzzle
- Jugadores: 1
- Opinamos: Ideal si buscas un buen reto

Sorpresa, la palabra que mejor describe lo que sentimos cuando se mostró este título de **Zelda**.

No se trata de un juego que pertenezca a la línea principal de la serie, sino de una aventura alterna en la que podemos jugar con tres personas más al estilo de **Four Swords**.

Todo el estilo gráfico está basado en lo que vimos en **Between Worlds** para la misma consola, pero lo que cambia son los acertijos, todos pensados para resolverse entre tres personas, ya sea de manera local o en línea, todo sin el uso de chat de voz.

Si ya jugaste **Four Swords**, no debe parecerte ajeno el concepto, pero se han agregado algunas variantes para volverlo más divertido. una de ellas, la vestimenta entre personajes.

Todos sabemos que **Link** usa un atuendo muy particular en color verde, pero si esto no lo deseas, puedes cambiarlo incuso por el vestido de la **Princesa Zelda**, sí, es algo extraño, pero no se trata simplemente de una cuestión de moda, sino que influye en el desarrollo, ya que te permiten lograr diferentes movimientos.

El deber llama a los tres héroes a luchar como si fueran uno solo

▲En la pantalla táctil tendrás algunas funciones.

▲ La fuerza sagrada siempre los cuidará

▲ Al final deben llegar siempre los tres jugadores.

Por otro lado, también tenemos las torres humanas, en las que deben formar este tipo de estructuras para activar algunos objetos o bien, para derrotar enemigos que de otra forma, no tendríamos oportunidad contra ellos de forma individual.

El juego aparecerá en el último tercio de extr año y la verdad es que vale mucho la pena adquirirlo, es una obra que si bien no cambiará la historia de los videojuegos, si nos permite ver como es que Nintendo desea ofrecernos nuevas experiencias con sus series.

No se comentó si tendrá alguna ventaja si se juega en un New Nintendo 3DS, pero por el estilo de juego, dudamos que exista, tal vez esto se pueda aprovechar pero en una aventura completamente nueva, pero eso ya será en un futuro.

▼ Una torre puede ser la solución a tus problemas.

Xenoblade Chronicles X

Una aventura para recordar toda la vida

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Monolith Soft
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Opinamos La perfección de un género en Wii U

TEEN T ESRB

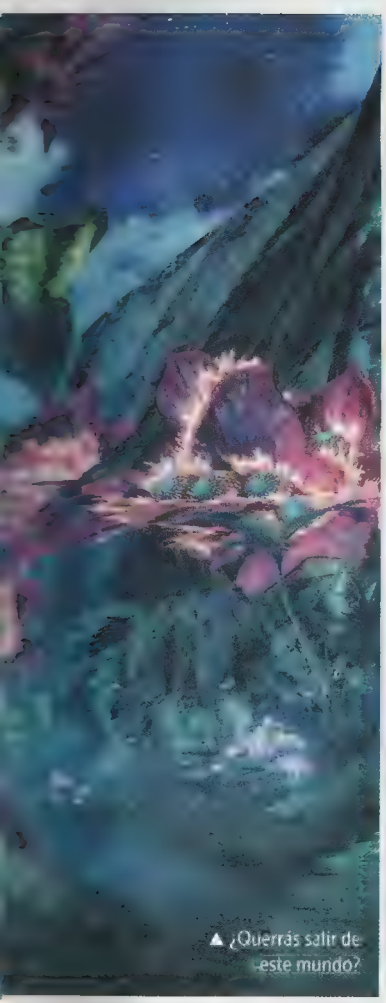
Juegos van y vienen, sólo los grandes permanecen en la memoria de los jugadores, como pasó con **Xenoblade** para Wii, que muchos han podido disfrutar hasta ahora que ha aparecido una versión para New Nintendo 3DS.

De este tamaño era la responsabilidad de Monolith Soft para lograr un juego no sólo que estuviera a la altura del título, sino que lo superara por completo, situación que es la que pretenden con **Xenoblade Chronicles X** para Wii U.

Ya hemos comentado mucho de este juego, pero la verdad es que no podemos evitarlo, visualmente representa una experiencia abrumadora, que te lleva fuera de este mundo, a uno en el que todo puede ocurrir y cada rincón guarda una nueva misión para ti y tu equipo.

Se ha hablado mucho de la extensión del juego, pero no se trata de medirlo en metros o kilómetros, sino en experiencias, cada quien lo va a vivir de una manera distinta y esa esla magia de este juego, que nadie realmente tendrá el mismo recuerdo al jugarlo, todos lo apreciarán de forma diferente.

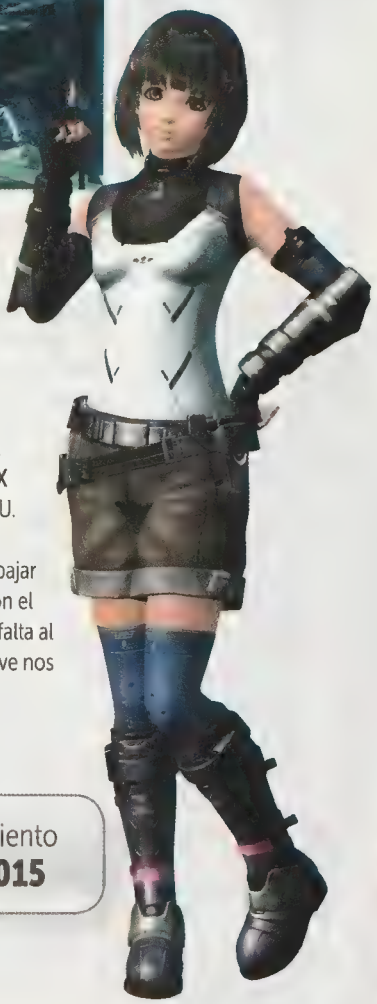
Las bestias que encontrarás no sólo te darán experiencia, tal vez te ayuden a mejorar tu equipo



▲ ¿Querrás salir de este mundo?

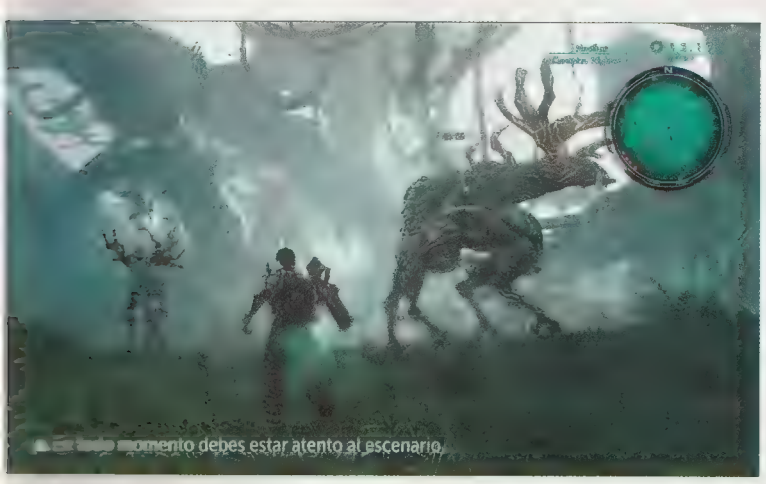
▲ En las batallas tienes todo a tu favor.

▼ Muchos personajes se unirán a ti.



...ema de batalla aunque respeta ...os conceptos básicos de los ... también innova en otros, todo ... ofrecer un mayor dinamismo en ... combates y pueda sentirte libre al ... tar a las distintas criaturas que ... este mundo, el cual, insistimos ... ello que pasarás muchas horas ... emplando cada paisaje.

Su fecha de lanzamiento ya se ha confirmado, será el 4 de diciembre cuando se encuentre disponible para Wii U, una fecha muy especial y que le da la responsabilidad de ser uno de los juegos fuertes que Wii U tendrá este final de año para enfrentar las ventas de la temporada. Es un título grande, que bien podría convertirse en un referente para el futuro del género, eso lo han demostrado sus desarrolladores en cada uno de sus obras, desde **Baten Kaitos** en Nintendo GameCube, así que podemos asegurar prácticmante de forma total que **Xenoblade Chronicles X** será un gran juego para Wii U. Confiamos en que Monolith Soft pronto se pongan a trabajar en otro proyecto, porque son el tipo de estudio que le hace falta al medio. Seguramente en breve nos van a volver a sorprender.



▲ ...momento debes estar atento al escenario.

Fecha de lanzamiento
Diciembre 2015

▲ La ilusión de todo niño, coleccionar.

Yo-Kai Watch

Prepárate para comenzar la colección

- Compañía Nintendo
- Desarrollador Level-5
- Categoría RPG
- Jugadores 1
- Opinamos Todo para ser un éxito total

Desde hace ya algunos años es todo un fenómeno en Japón, un juego capaz de competir con las grandes franquicias de aquel país y después de mucho tiempo de rumores, por fin se confirma su salida en América.

Este fin de año tendremos uno de los mejores títulos que han aparecido para el Nintendo 3DS, se trata de un RPG en teoría enfocado en el público infantil, pero que gracias a su excelente *gameplay*, historia y apartado técnico, se ha vuelto un éxito.

Yo-Kai Watch, es un juego que si bien tiene algunas similitudes con **Pokémon**, también tiene muchas diferencias que lo hacen único. Controlaremos a un niño en Japón, recorriendo sus calles, cada zona es una pequeña experiencia en la que puedes encontrar personajes o actividades que realizar que complementen el atractivo principal del juego, que es atrapar criaturas. En este momento debes pensar que como ya comentamos, es muy parecido a **Pokémon**, pero es muy diferente. Estas criaturas las encuentras en la ciudad, incluso debajo de los autos, y gracias a tu reloj de pulso es que puedes detectarlos y atraparlos, para después, como ya te puedes imaginar, usaros en batallas contra otros personajes.

▶Visualmente hace buen uso del Nintendo 3DS.

◀ Uno de los personajes principales.

◀ Piensa bien tu estrategia.

▲ La suerte también juega.

Se apoyará de forma total este concepto en su aparición en América

No llegará sólo el juego, también se ha confirmado que llegará la serie de televisión para nuestro continente, pero no se sabe en qué momento aparecerá o si llegará a todos los países, pero es muy probable.

Debemos recordar que este juego que nos va a llegar, es el primero en Japón, país en el que ya se puede encontrar la segunda parte, sin mencionar que ya está en desarrollo la tercera, que tendrá que ver ahora, con Estados Unidos.

Sabemos que puede parecer un concepto ajeno, más ahora que se insiste porque los jugadores no disfruten obras que no sean enfocadas a su región, pero te aseguramos que si le das una oportunidad, vas a quedar maravillado con el título.

No nos extrañaría para nada que a finales de año, todo mundo esté jugando esta obra de Level-5, al menos por curiosidad muchos lo probarán y en ese momento comenzará la magia.

Es un viaje en pequeño a la infancia, eso representa **Yo-Kai Watch**, a los recuerdos de hace años, cuando pasábamos horas jugando en la calle, imaginando aventuras y compañeros, sólo por eso, vale la pena.

Sabemos que muchos lo desean desde hace tiempo, esperamos que respondan con la compra en el momento de su salida, porque sólo de este modo se puede garantizar no que lleguen las secuelas, sino este tipo de juegos de corte japonés.

Fecha de lanzamiento
Finales 2015

Segunda parte
Sólo en Japón

De momento se encuentra en Japón exclusivamente, pero si el juego tiene una buena respuesta, pronto lo podríamos ver en América.

◀ Aventura de gran tamaño.

Yoshi's Woolly World

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Plataformas**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Una experiencia inolvidable**

Desde su primera aparición en un juego de plataformas, en **Super Mario World**, **Yoshi** ganó gran popularidad entre todos los jugadores, su carisma fue la clave que posteriormente le valiera un juego como protagonista, el gran **Yoshi's Island** para Super Nintendo. Dicho juego es considerado por muchos como la máxima obra del género plataformas en 2D, pero no has sido la única ocasión en que este personaje ha regalado una gran experiencia en dicho estilo.

Posteriomente también tuvimos **Yoshi's Story** para Nintendo 64, juego que jugaba con texturas en cada uno de sus niveles, se puede decir que **Woolly World** toma mucho de lo que ofrece el clásico de Nintendo 64.

Las versiones portátiles, **Yoshi's Island DS** y **Yoshi's New Island**, no fueron del agrado de todos, pero con **Woolly World**, Nintendo planea recobrar la cima del género con un título más de este adorado personaje.

Un juego en el que te enamorarás al primer instante de los personajes y su universo

© Nintendo

◀ Todo en pantalla luce espectacular.

▼El escenario oculta sorpresas.

En **Woolly World**, como ya lo comentamos, se toman elementos de **Yoshi's Story** de Nintendo 64, pero también de **Kirby Epic Yarn** de Wii para el diseño de los personajes y todos los escenarios y objetos que podemos encontrar en pantalla.

Obviamente, con el poder de Wii U, se logró un aspecto realmente impresionante, con volumen y no sólo un contorno como ocurrió con el juego de **Kirby**. Cada movimiento y reacción, está pensada en como reaccionaría el estambre en la vida real.

No importa cuanto tiempo lo juegues u observes, no creerás que lo que estás viendo es un videojuego, parece más una obra de teatro, un cuadro con vida propia, es como si los **Yoshi** de estambre cobrarán vida y nos mostraran el camino a la felicidad.

Estilo propio

Cambia a Yoshi

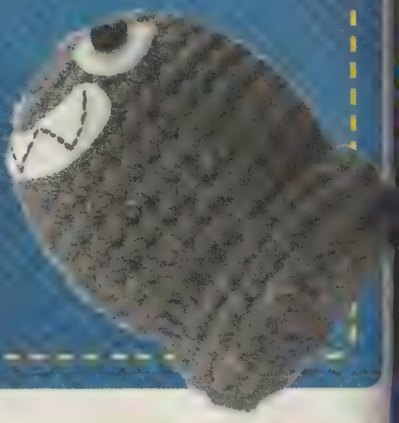
Dependiendo de tus logros en cada nivel, podrás cambiar el estilo de tu **Yoshi**. ¿Cuál te agrada?

Viejos conocidos
Enemigos que no podían faltar

Kamek
El villano por excelencia en los juegos de Yoshi, ha vuelto y con mayor poder.

Koopa
De ninguna forma podían quedarse fuera, los Koopas están presentes.

Planta Piranha
Una bola de estambre será suficiente para cerrar su boca.



Balas
¿Podría existir un juego de plataformas 2D de Nintendo sin estos enemigos?

El estilo de Nintendo se nota en cada detalle dentro de este juego

Dejando de lado el hermoso apartado gráfico, tenemos que hablar de el juego como tal.

Lo que ofrece es un título de plataformas con ese toque que sólo Nintendo sabe dar a sus obras, en las que va llevando de la mano al jugador por los primeros niveles, para que se acostumbren a los movimientos, para después soltarlos en niveles verdaderamente complejos.

Es muy importante aclararlo, el juego tendrá un buen nivel de reto. Muchos creen que por su aspecto, la dificultad será moderada, pero no es así, al contrario, contará con grandes retos.

Flores, monedas y estambres ocultos estarán esperándote en cada escenario, claro, no a la vista, tendrás que usar tu instinto y tu habilidad con el control para poder obtenerlos.

Este es un punto importante. Existirá una forma en la que podrás volar por todo el nivel sin tener que saltar o preocuparte de caer en los peligros, orientada para quienes van comenzando en los videojuegos o bien para los que se desesperen de ciertos niveles y no quieran complicarse la vida.

Claro que existe un dilema como videojugador en usarlo o no, pero eso dependerá de cada uno.

Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK 3D
EL MUNDO SE ENFRENTARÁ A UN TERRIBLE DESTINO
¡BÚSCALO YA!
Nintendo eShop
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
NINTENDO 3DS
el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
© 2000-2015 Nintendo. Nintendo properties are trademarks of Nintendo

Transformaciones

Te ayudarán en tu camino

Globo

Sombrilla

Moto

Bicicleta

Aeroplano

Sirena

▲Los **Shy Guy** ahora están en otro enredo.

Como ha ocurrido en otros juegos de la serie, **Yoshi** podrá transformarse en diferentes objetos, como un globo, una sombrilla o incluso una moto.

En cada transformación, sus habilidades cambiarán, dándote la posibilidad de llegar a lugares en los que de otra forma, sería imposible. Para lograr el máximo de objetos en cada misión, es necesario que aproveches las ventajas que te dan, puedes dar un par de vueltas o intentar rutas diferentes.

Lo que más nos agrada de estos cambios, es que están realmente justificados y que a diferencia de otro tipo de juegos, no tienen nada que ver con la tecnologia NFC.

En otros títulos similares, para obtener objeto de apoyo se requieren de las figuras, pero en esta obra no, los amiibo, aunque también se hacen presentes, ofrecen extras que van más allá de segmentar el título.

¿Piensas agregar estas figuras amiibo a tu colección? No dudamos que serán muy valiosas

amiibo

Figuras de colección

¿Qué opinas de estas figuras? Se venderán el mismo día que aparezca el juego.

Se venderán un par de amiibo de **Yoshi**, con la cualidad de estar hechos completamente de estambre. Detalles como este es muy seguro que los veamos de nuevo en otros juegos para Wii U o Nintendo 3DS.

▲Muchas situaciones te harán reír.

▲Los ángulos de cámara ayudan mucho.

▲¿Nos podrá dar una mordida?

Los amiibo, cambiarán el diseño de los **Yoshi** al de la figura que usemos, es decir, si colocamos el amiibo de **Mario** en nuestro GamePad, **Yoshi** tendrá bigote, mientras que con **Link**, su vestuario cambiará al del héroe del tiempo en **Zelda**.

La creatividad en este juego va más allá de sólo patrones de estambre en el diseño de los personajes. Basta con ver a los jefes de nivel para darse cuenta de ello,no sólo son enormes, sino que sus puntos débiles no serán nada obvios.

El estambre es la clave, puedes enredar, tapar, completar tejidos, todo esto debes tenerlo en mente, por un momento olvidar que los huevos de estambre sirven para pegar como en aventuras anteriores, aquí su utilidad es muy variada.

Otro momento especial es cuando **Yoshi** aumenta su tamaño. En este modo, puedes avanzar y destruir todo en cuanto lo toques o bien, interactuar con un giro para derrumbar estructuras especiales que pueden ocultar objetos.

El estado de **Yoshi** gigante no es eterno, dura sólo unos segundos que debes aprovechar muy bien para explorar todo el nivel en el que te encuentres.

Un acierto de Nintendo es el no agregar el factor tiempo en el juego. A diferencia de los juegos de **Mario**, por ejemplo, aquí podrás explorar o simplemente disfrutar de cada nivel el tiempo que desees o necesites, jamás vas a sufrir por llegar lo antes posible a la meta, lo cual nos ayudará a encontrar todos los objetos coleccionables para mejorar nuestra calificación final.

amiibo
Cambia el aspecto de Yoshi

¿Cuál será tu favorito?

Toad

Kirby

▶ Busca el mejor camino para subir.

▲ Con un disparo toma la mayor cantidad.

▲No querrás salir de este mundo.

Yoshi Woolly World es un juego que nos demuestra lo que aún tienen por ofrecer los juegos en 2D. Reto, diversión, *replay value*, todo esto lo encontrarás en este juego cuyo único problema es que no vas a querer dejar de jugarlo. Tanto los jefes finales como algunos desafíos están pensados para que puedas superarlos de distintas formas, situación que fomenta la creación de nuevas estrategias.

El catálogo de Wii U ya luce el mejor de la generación actual, y con juegos como este, sólo ratifica la política de Nintendo y que hemos visto en cada uno de sus lanzamientos, innovar. Nunca nos han entregado copias o mejoras simples, buscan dejarnos algo más que un simple juego y lo han logrado. **Yoshi Woolly World** aparecerá en Wii U junto a sus adorables amiibo de estambre y por ninguna razón debe quedarse fuera de tu colección.

Un mundo feliz

Color y luces

El diseño de los enemigos también llamará tu atención por los complejos patrones que tienen.

TAMBIÉN EN ESPAÑOL
NINTENDO NETWORK
Wii Party U
INCLUYE Wii REMOTE™ PLUS
(¡Compatible con 80 + juegos de Wii Party U!)
HOME
Wii MotionPlus INSIDE
Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo. Visit us at www.nintendo.com
Nintendo
Wii U

POKÉMON
SYMPHONIC
EVOLUTIONS
23 DE OCTUBRE 2015
ARENA
CIUDAD DE MÉXICO®
nunca será lo mismo verlo que vivirlo
SÓLO EN:
SUPER BOLETOS
www.superboletos.com
1515-4100
Soriana
BOLETO SEGURO

©2015 POKÉMON. ©1995 - 2015 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK INC.
TM, ®, AND CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

PRINCETON ENTERTAINMENT

The Pokémon Company INTERNATIONAL

Presentado por zignia LIVE

MEGA GUÍA

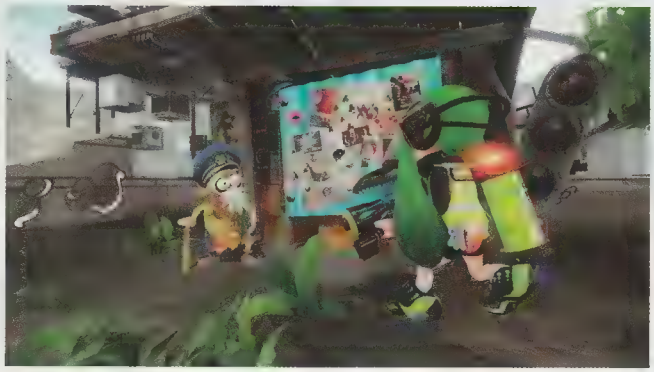
© 2015 Nintendo

Una guerra de color

El juego que cambió todo un género, eso es Splatoon, título que desde su lanzamiento ha dejado claro que las normas y reglas para desarrollar videojuegos, sólo existen para romperse, buscando siempre la innovación.

▶ Busca tu mejor ángulo para atacar.

▼ Tu mejor amigo en el modo individual.



▲ El rodillo es de gran ayuda en zonas amplias.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Shooter**
- Jugadores **1-8**
- Opinamos **Diversión al estilo Nintendo**

© Nintendo

Debemos ser honestos. Siempre que aparece un nuevo *shooter*, lo que deseamos es ver nuestro rango en todo lo alto del *ranking* en línea, al menos que sea el mejor de nuestro grupo de amistades, así que lo primero que hacemos es pasar directamente al modo en línea, dejando completamente de lado el solitario.

Ha llegado esta situación a tal punto, que muchas compañías desarrolladoras, han dejado de crear modos para un solo jugador, enfocando todo su talento y esfuerzo en las modalidades en línea, que sí, son muy adictivas, pero con el paso de los años no se podrán volver a jugar, dejándonos solo un disco de adorno en nuestra colección.

En **Splatoon**, como es lógico, se incluye una modalidad para un jugador, un modo de historia que se sale de todo lo que hemos podido ver y jugar, ya que combina elementos de *shooter*, pero con toques del género de plataformas, volviendo cada segundo en este juego, una verdadera alegría.

Lo primero que debes tomar en cuenta al entrar en esta modalidad, es tu equipo. Puedes hacerle varias mejoras con los implementos que te venden, siendo el primero y muy útil, un nuevo tanque de tinta, que te permite tener mayor capacidad de este preciado líquido y no quedarte a medias en un tiroteo con los enemigos. Para esto, debes juntar las esferas naranjas en cada sitio que las veas.

Viste a la moda

Que se note tu estilo

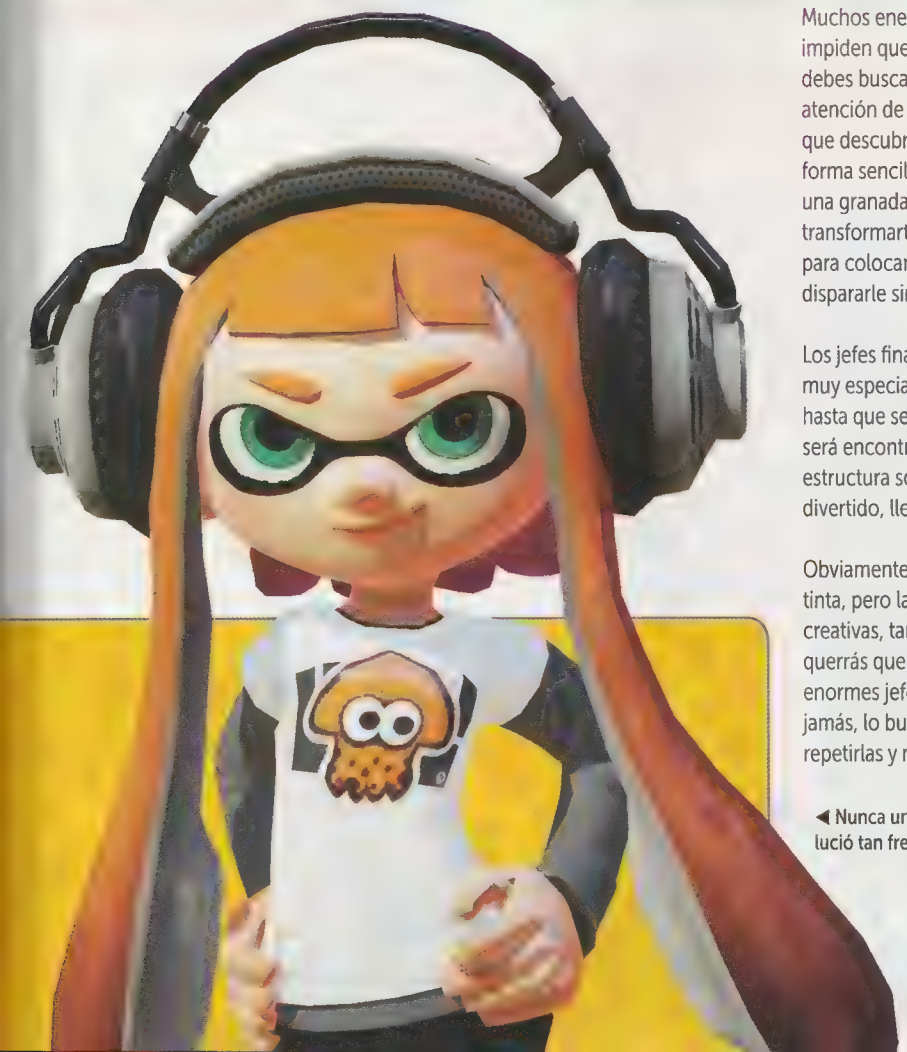
Si bien cada una de las prendas que puedes comprar en el juego mejoran tus habilidades en el campo de batalla, muchos las compran simplemente por como lucen en pantalla, así que no sería raro que por "fortuna", logren una combinación ganadora sin desearlo, eso es un punto muy importante.

En su tinta
Descubre tu control

Hasta el último segundo cuenta, nunca dejes de disparar, una gota de pintura en el suelo puede marcar la diferencia entre ganar o perder una batalla.

Cuando se llene este indicador, puedes ejecutar un poder especial dependiendo el arma que tengas, presionando el *stick* derecho.

Nunca pierdas de vista el mapa en esta pantalla, te deja ver quién va ganando el encuentro y en qué lugares debes entinta



Muchos enemigos tienen escudos que impiden que les dispares directamente, debes buscar la forma de desviar su atención de ti por unos segundos para que descubran su punto débil. Una forma sencilla de hacerla, es lanzando una granada, pero también puedes transformarte en calamar y rodearlo para colocarte justo detrás de él y dispararle sin complicaciones.

Los jefes finales también son un punto muy especial. No se trata de dispararle hasta que se mueran, no, lo primero será encontrar en qué parte de su estructura son débiles, después lo divertido, llegar a ese punto.

Obviamente todo se logra con la tinta, pero las formas son demasiado creativas, tanto que en ocasiones querrás que las batallas con estos enormes jefes finales no terminen jamás, lo bueno es que puedes repetirlas y mejorar técnicas.

◀ Nunca un *shooter* lució tan fresco.

Equipo para todo tipo de jugador

Todas las armas tienen distintas funciones

Bazooka
Con esta arma especial puedes cubrir una gran zona con un disparo.

Básica
Una simple pistola de tinta, pero cuenta con escudo y granadas como soporte.

Pincel
Cubres territorio la mismo tiempo que marcas el camino a tus compañeros.

Lo único que debe preocuparte es llenar de tinta el escenario y no la cantidad de bajas

▲ Cuida bien tu territorio con esta arma.

▲ Este tipo de [illegible]

El modo para un jugador es sólo un entrenamiento, el verdadero reto y nucleo del juego está en su multijugador en línea.

Lo primero que debes alejar de tu mente, es el nivel, sí asusta un poco entrar y ver jugadores con un nivel superior al nuestro en pantalla, pero créenos, no es un factor tan determinante como en otros títulos de este género, puedes entrar con tu pistola más básica y competir.

Lo único que necesitas es una estrategia para usar tus armas y las características especiales de estas. Lo que te recomendamos cuando inicias, es concentrarte en las partes de tu zona, porque muchos jugadores se lanzan directamente al área rival dejando en el olvido su propia zona.

Entinta tanto como puedas, después, usa los costados para ingresar a la zona enemiga, es recomendable que uses una granada en las esquinas para poner al rival en su área.

Comienza a disparar para llenar de tinta e inmediatamente vuélvete calamar para evitar algunos disparos, ya en la zona de fuego, todo es paciencia y táctica, recuerda que no importa que los disparos no vayan a tu enemigo, si marcas su zona, no podrá moverse con

Cargatintas con mira
Lo mejor para ataque a distancia, ideal para usarlo desde lo alto.

Aerografo
Quizá el arma más común por su eficiencia en todos los rangos.

Rodillo
Un ataque brutal a corta distancia, pero poco rango de poder.

facilidad y será una víctima más de tu equipo. Sí cuentas con un escudo, este es el momento en que debes usarlo.

Ya con unas monedas en tu bolsillo (las cuales obtienes de acuerdo a tu desempeño en los combates en línea sin importar si ganas o pierdes), puedes mejorar tu armamento. También tienes la posibilidad de comprar mejores prendas, pero de momento, lo urgente es una nueva arma.

No te dejes llevar por su forma o tamaño, analiza bien sus atributos, la distancia, la fuerza, velocidad, todos esos puntos, que después puedes poner a prueba sin necesidad de comprarla gracias al modo especial que existe en la tienda, así, si te gusta te la llevas puesta literalmente, lista para estrenarse en los duelos.

¿Cuál es la ideal para ti?

Algunas de las armas más populares

▲ La clave es viajar en la tinta como calamar.

▲ Puedes nadar sin ser detectado.

▲ En las alturas puedes tener ventaja en tus disparos.

Si juegas con desconocidos en línea, intenta siempre apoyar al que se encuentre más cerca a la mitad del escenario del enemigo, ya que si logran derrotar a los rivales, tendrán mucho tiempo para llenar de tinta su territorio, además de que cuando quieran aparecer en el campo, podrán ver en qué parte van a caer y comenzar el ataque o la trampa desde antes.

Mucha gente cree que el equipo tiene que están completamente balanceado, es decir, que alguien tenga rodillo, alguien más rifle o pincel, pero no es así, todos pueden tener la misma arma y lograr estrategias similares, como por ejemplo con los rodillos, son bastante podeorosos en equipo, como ya lo hemos podido comprobar.

▼ Escucha todo lo que tienen que decir.

Mar y Tina
Tus mejores amigas

Estas simpáticas chicas serán quienes te pongan al tanto de los escenarios en batalla siempre que comiences a jugar **Splatoon**.

Muchas ideas vienen de forma espontánea, ya que debemos recordar que no se tiene chat de voz en el juego, sin embargo, una vez que observas algunas jugadas, puedes intentarlas siempre y cuando juegues con tus amigos, como ocurre con los rodillos. El rodillo es una arma letal, pero igualmente fácil de evitar.

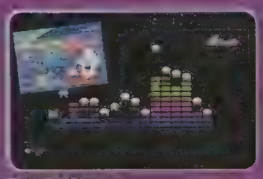
forma rápida y segura. Lo mismo ocurre con el pincel, este tiene un alcance no tan amplio como otras armas, pero es rápido y daña todo lo que tiene cerca, provocando que se vuelva una de las armas más usadas en línea.

Todo esto lo puedes lograr en las peleas amistosas, esas que te divierte y hasta

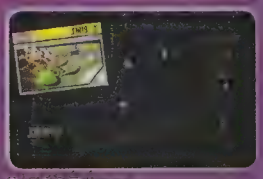
Visita las Arcadias

Cuatro juegos mientras esperas

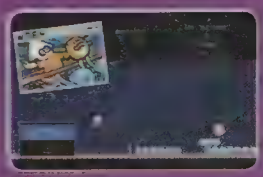
Si te aburre de los disparos, puedes pasar un rato en esta arcadia con cuatro ofertas.



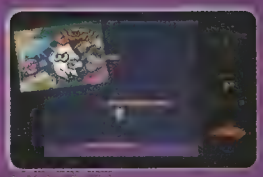
Squid Beatz



Squid Racer



Squidball



Squid Jump

El uso de las prendas que obtienes de los retos con las figuras amiibo, son de gran ayuda en las batallas

Se necesita que el rival esté muy cerca para poder acabarlo con un golpe, pero si lo tienes de frente, la situación cambia. Si el equipo tiene cuatro rodillos, se puede lograr un movimiento bastante curioso.

Tienen que hacer una especie de fila en la que todos vayan cubriendo con escudos, si logran hacerlo, eliminan a todo el equipo contrario y tienen una de las mejores armas para entintar de

perdiendo te dan puntos, pero la cosa cambia mucho cuando decides entrar a las Ranked Battle, ahí sí tienes que dejar toda tu experiencia reflejada.

Para esto te recomendamos tener varias horas en partidas amistosas, que conozcas bien cada rincón de los escenarios, porque existen sitios en los que por alguna razón, nadie entinta, se concentran tanto en la parte central que se olvidan de los costados.

Estas son las zonas que terminan decidiendo a los gandores, así que es muy recomendable que las tomes y las cuides constantemente, además, por su ubicación te funcionan también como un buen punto para usar armas de largo alcance o las famosas granadas, ayudando a tu equipo a mentener la ventaja en zonas centrales sin perder los costados. Debes recordar este punto, ayudar, no es una guerra que vas a ganar solo, debes cooperar.

▲¿Jugaron con la Zapper en el NES?

▲ Por cada victoria mejorarás tu *ranking*.

▲ Los ataques en grupo son más seguros.

◀ Aprende todo el escenario.

▼ Ser un calamar es la ventaja del juego.

El apoyo al compañero es clave, por eso, en el GamePad puedes ver siempre la ubicación de tus amigos mediante el radar, así como la zona y su nivel de tinta enemiga o aliada.

En el comienzo del nivel, hay una plataforma desde la cual puedes saltar como calamar y llegar hasta cualquier punto en el que se encuentre uno de tus compañeros, así que si ves alguno de ellos teniendo problemas y estás cerca de esta plataforma, salta y ayúdalo.

Lo mismo ocurre cuando te eliminan, puedes usar esta plataforma para ubicarte mejor o si lo prefieres, comenzar desde este punto una nueva estrategia, tal vez encargarte de defender tu zona de los enemigos.

Si decides hacer esto ya sea al inicio o en otro punto, debes buscar un lugar alto y usar el rifle, tiene buen alcance y potencia, además de que puedes entintar y es complicado que te puedan ubicar, al menos hasta que los aniquilas la primera vez, después tu ubicación queda bien marcada.

En ese aspecto, es algo que debemos agradecer a Nintendo, como ya comentamos, ha logrado erradicar a los famosos *campers* de juegos como **Call of Duty** y muchos más.

No importa que bien te escondas, siempre te van a encontrar, sin mencionar que la mecánica del juego te obliga a moverte constantemente para entintar cada zona.

La primera duda que muchos tienen al entrar al juego en línea, es de dónde sacan tantas armas los jugadores rivales. Pues bien, para eso existen las tiendas que están en la plaza principal, para entrar en ellas, como todo en la vida, necesitas tener dinero, pero no te preocupes, ya debes tenerlo.

Para llegar a las torres, sólo marca un camino de tinta y llega como calamar

Un equipo equlibrado

Usa armas diferentes

Diferencias
Jamás te quedes con una sola arma, intenta jugar con todas para cuando sea necesario formar un equipo.

Por cada juego en línea te dan monedas, y lo mejor es que al comienzo las armas y prendas que puedes comprar son muy baratas, lo único que te mantiene lejos de mejores accesorios es el nivel, no el dinero, así que mientras mejor nivel tengas, podrás comprar mejores armas.

Elegir las primeras prendas que vas a usar es la clave. Recomendamos que pongas en la balanza el ataque y la resistencia, lograr un equilibrio perfecto, porque no sirve de mucho que resistas algunos disparos extras si no puedes usar ese tiempo para escapar o bien, para atacar.

Playeras, gorras y tenis, todo sirve para mejorar tu estatus, así que en cuanto tengas unas monedas, pásate a las tiendas y analiza bien todo lo que te ofrecen. En ocasiones es mejor subir uno o dos niveles para lograr que aparezcan las nuevas armas a tener que comprar algún modelo que en unos cuantos minutos podrás cambiar debido a tu nuevo rango. Recuerda que esto no es **Monster Hunter**, no hay grandes armaduras que forjar, sólo ropa sencilla que te hacer ver bien y de paso, mejora tus condiciones para la batalla. Eso es lo interesante de **Splatoon**, que todos pueden entrar y crear su propio atuendo sin preocuparse mucho en cuestiones estratégicas, aunque claro, es importante para el competitivo.

▼ Tu atuendo lo puedes cambiar cuando desees.

En calma
Splatoon ha demostrado ser el juego que todos necesitaban, tanto el género como los videojugadores.

▲ Aquí puedes ver tus estadísticas

▲ Cambia tantas veces quieras hasta encontrar el ideal.

Cambios en Mii Plaza

Lleva tu pasión a todas partes

Además de un buen tema que puedes comprar para tu Nintendo 3DS, también puedes colocar este simpático sombrero en tu Mii para el Mii Plaza.

Debes aprender a cambiar tu ropa de acuerdo a las circunstancias de los combates

No puedes acostumbrarte mucho a un sólo tipo de accesorios, ya que al avanzar, el juego los va cambiando cosntantemente, variendo totalmente la estrategia que habías planteado el inicio con dicho equipo.

Cuando tus aditamentos suben de nivel, también cambien sus características, situación que si bien para muchos no es normal, sí te obliga a cambiar y a evolucionar, en el peor de los casos, a adaptarte a tus nuevas ventajas, porque eso son, ventajas, nunca te van a perjudicar, simplemente van a variar las funciones que podías lograr antes, cuestión de paciencia.

Al igual que en la vida, **Splatoon** ofrece algunas situaciones que debes aprovechar, como el misterioso chico que se encuentra en el callejón del lado derecho, él te dará mercancía exclusiva, pero claro, tienes que esperar un buen tiempo y pagar por ella.

Te recomendamos visitarlo diario, nunca se sabe las ventajas que te puede ofrecer su mercancía, la cual puedes mezclar con la de las tiendas para lograr un mejor desempeño, pero recuerda, tienes que aprender a acostumbrarte al cambio.

▼ ¿Qué te recuerda esa pequeña figura?

▲ No es para nada un juego de niños.

Cuando quieras entrar a Ranked Battle, es preferible hacerlo con tu mejor arma y jamás experimentar, en esta opción se nota de inmediato que las cosas han cambiado, nadie cede un sólo centímetro de tinta, así que tienes que pensar primero en tu zona de seguridad. No te lances al ataque en cuanto veas a un contrario, lo primero que debes hacer es preparar el terreno. Entinta lo más que puedas, con esto, vas a tener la ventaja cuando llegue el enemigo al no poderse mover con facilidad.

Debes recordar que cada disparo en **Splatoon** cuenta, si falla el objetivo, exixtirá una zona que se entinte, así que no te preocupes si se te escapan al inicio los enemigos, estás trabajando para que no regresen.

Recuerda que al entrar a las batallas, no puedes cambiar tus prendas o arma, tienes que hacerlo desde la plaza, además, en Ranked Battle, no puedes jugar con tus amigos, será siempre con competidores al azar.

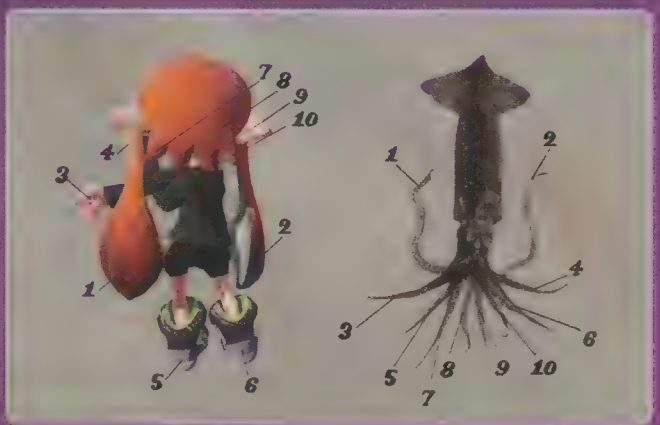
Le agrega un buen reto sobre todo porque tienes que adaptarte a circunstancias muy distintas, lo que te obliga a sacar el máximo provecho de tus armas.

Insistimos, no entres a esta opción hasta que ya tengas un buen nivel, accesorios que respalden tu estrategia y sobre todo, conocimiento completo del mapa y de las armas, de lo contrario lo vas a odiar.

▲ Los enemigos son muy creativos.

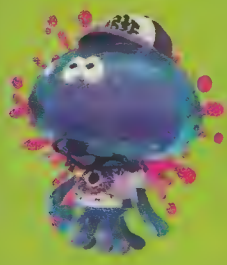
Todos somos un calamar

Conoce a detalle la anatomía de los personajes



Los personajes de Splatoon

Todos pueden ayudarte



Gorras
Un pequeño detalle ayuda bastante, recuérdalo al cambiar tu aspecto.

A la moda
Si quieres estar al día en tu vestimenta, ella es la persona indicada.

Capitán
Ha visto cosas terribles y ahora necesita de ti para salvar el mundo.

Juez
Este pequeño gato es quien define a los ganadores, incluso en caso de empate.

Calzado
Nadie como este personaje para llevarte a conocer las ventajas de cada zapato.

Ayuda extra
Aunque parece indefenso, te dará buenos consejos para salir con ventaja.

Como no todo puede estar enfocado a las partidas en línea, **Splatoon** ofrece modos de juego extras que se pueden disfrutar sin conexión a Internet.

El primero de ellos y que ya detallamos, es el modo de historia, aunque también contamos con una arcadia que puede servir para distraernos.

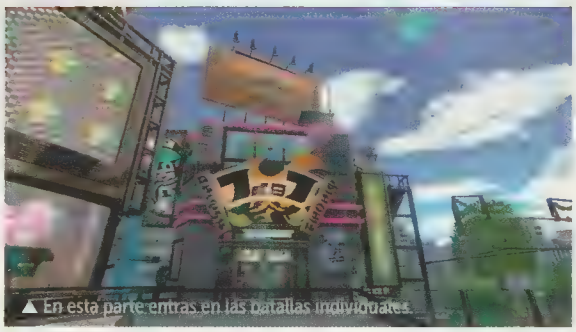
Pero lo que todos queremos son batallas, los duelos, y puedes tenerlos con un segundo jugador, todo gracias a la modalidad de Dojo.

En esta opción, compites en duelos 1 contra 1 sin más ayuda que tu habilidad para usar tus armas, mismas que decides antes de comenzar, todo desde *sets* que ya tienen bien establecidos.

Como ya habíamos comentado, a diferencia del modo en línea, aquí el objetivo no es tanto el llenar de tinta el suelo, sino desaparecer unos globos que aparecen en ciertas partes del escenario completamente visibles.

Cada globo te da un punto, al final, obviamente, gana quien tenga más puntos pero estos también se los puedes restar a tu rival cuando comienza a tomar cierta ventaja.

Si le disparas y lo eliminas, se le van a restar algunos puntos que tenía, dejando todo un poco más parejo, por eso es importante saber aprovechar los momentos en esta modalidad, no siempre tienes que buscar los globos, ya que tienes ventaja, lo importante es conservarla y para eso debes estar muy atento de la ubicación de tu rival, para poderle poner alguna trampa o al menos, cruzar disparos directos y tener la oportunidad de superarlo.



▲ En esta parte entras en las batallas individuales.

▲ Todo puede definirse en el último segundo.

La clave para el éxito, siempre será la tinta, la necesitas para avanzar y detener al rival

▶ Busca los globos y a tu rival.

▼ Todas las armas tienen ventajas.

▲ El rodillo no es una arma invencible.

▼ ¿Se te hacía familiar al calamar? Sus primos aparecen en SMB.

En esta modalidad puedes jugar usando el GamePad y el control Pro de Wii U, pero si lo deseas, igual se puede jugar con Wiimote, aunque es un poco incómodo desde nuestra experiencia.

Lo mejor es poder usar el GamePad, aunque resulta muy cómodo el control Pro, una opción que muchos desean ver en el juego en línea, aunque tal vez en futuras actualizaciones se logre.

Cuando aparecen los globos, podrás ver unos aros de luz que te indican la ubicación exacta.

No es necesario correr hacia ellos, de hecho, no es recomendable, porque es una trampa si tu rival juega bien sus cartas en ese momento.

Lo mejor es ubicar los globos y llenar de tinta la zona, así cuando tu rival quiera llegar, no podrá moverse o bien, en lo que intenta llenar de su color, tú podrás atacarlo con ventaja, quitarle sus puntos y quedarte con los globos.

Nos ha asombrado la cantidad de estrategia que se pueden lograr en una modalidad para sólo dos jugadores.

Todos quieren ver este estilo en pantalla dividida para cuantro jugadores, pero realmente no hay nada concreto, todas las esperanzas igual se basan en futuras actualizaciones.

Eso es algo que debemos mencionar, las descargas en **Splatoon** son completamente gratuitas.

Nintendo tiene todo muy claro en ese aspecto, sabe que los juegos deben estar completos al momento de estar a la venta, el resto de descargas son sólo extras pequeños.

De acuerdo a tu marcado, decide si romper los globos o ir contra tu adversario

▲ ¿Te agrada este

▲ El atuendo para el modo principal.

Las primeras descargas han sido de lo mejor que hemos visto, no se trata de objetos sin valor que pasan sin pena ni gloria, sino de grandes actualizaciones.

La primera de ellas, dio a los videojugadores la posibilidad de jugar en un escenario nuevo y una arma que a todos tomó por sorpresa, el primer modelo de la Zapper.

Para quien no se le haga familiar el nombre, fue la "pistola" que acompañaba al NES en sus primeros años de vida, el modelo de color gris, aunque después tuvimos el clásico naranja que también llegara a **Splatoon** como descarga.

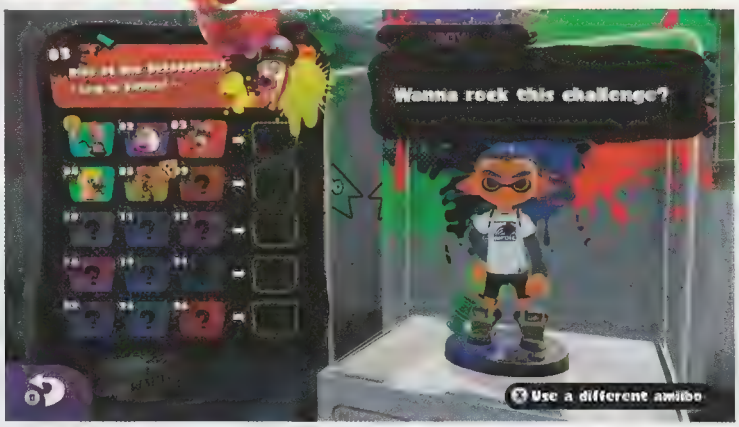
Sus ventajas son muchas, incluida la de lanzar ataques que siguen al rival hasta dar con él.

Tendremos muchas actualizaciones más, tantas que en unos meses, **Splatoon** será otro juego completamente diferente al que tenemos ahora, siempre en busca de mejorar la experiencia para todos los jugadores, motivo por el cual debemos aplaudir a Nintendo, que pese a que se viven tiempos complejos en la industria, siempre apuesta por ofrecernos propuestas novedosas y se apoya en la tecnología para poder mejorarlas incluso después de estar en el mercado con contenido extra.

Entra a la guerra

Edición especial

Si buscas un Wii U, esta es una de las mejores opciones que pueden encontrar. Cuenta con Splatoon y Nintendo Land en formato digital.



▶ Podrás ver los avances que logras en misiones.

▲ Todas las estructuras te pueden ayudar.

Como era de esperarse, **Splatoon** cuenta también con compatibilidad para los amiibo, pero no para cualquier figura, ya que aparecieron tres que son excluivas para este juego.

Se trata de los protagonistas, **Inkling Girl** y **Boy**, además de un calamar. Todas las figuras cuentan con desafíos que tienes que superar si deseas obtener algunas ventajas en el campo de batalla. No se trata de ropa que puedas comprar normalmente en las tiendas.

Para la chica tenemos un traje de colegio muy al estilo de lo que vimos en la película **Kill Bill** con **Gogo**.

En el caso del chico contará con un traje al estilo de los samurai.

Pero sin duda que el más impresionante en cuanto a diseño, es el que te da el calamar, un traje de robot que te otorga grandes ventajas.

Lo importante es que justamente este último, el amiibo del calamar, no lo puedes obtener de forma separada como a las otras dos figuras.

La única forma de conseguirlo es mediante el paquete especial que incluye a las tres figuras amiibo.

Para poder activarlos, tienes que ir a la parte sur de la plaza principal, cerca de donde se encuentra la opción del Dojo, ahí tendremos la caja de los amiibo de forma virtual.

Existen rumores de que en el futuro podremos usar otros amiibo para funciones especiales, pero no se ha hecho oficial, sin embargo, sería muy interesante usar nuestras figuras, al menos para un atuendo

Edición de colección

Tres grandes figuras

Sólo en este paquete puedes encontrar al calamar, que ofrece una armadura que no se puede obtener de ninguna otra forma.

▲ No olvides comentar en Miiverse y dar estrategias.

Las batallas no van a terminar en mucho tiempo gracias a Splatoon

Al igual que cualquier otro juego, **Splatoon** necesita de paciencia, de práctica, no se puede ser un maestro en pocos minutos.

Lo mejor es comenzar en partidas libres, pasar mucho tiempo, al menos 20 niveles intentando combinaciones diferentes, aprovechar que a diferencia de otro juegos del estilo, aquí no se castiga tanto a los jugadores novatos, todos tienen buenas posibilidades de ganar en los encuentros.

No debes olvidar probar el sensor de movimiento y el *stick* derecho para la mira, un segundo de más al intentar disparar y puedes perder una vida lo que representa tiempo desperdiciado y territorio en otro color de tinta. Es lo mejor que puedes hacer, practicar y lograr una estrategia perfecta.

Como todos ya sabemos y hemos hecho énfasis, no se cuenta con chat de voz, por lo tanto, estar atento a todo lo que ocurra en pantalla, y con esto nos referimos a la del GamePad, es vital

Tus armas secundarias son muy importantes, no debes usarlas cuando se han activado, sino esperar el momento correcto.

Muchas personas usan estos poderes extras cuando el tiempo está por terminar y necesitan entintar lo más posible, de verdad, una gota hace la diferencia.

En este punto sólo resta que disfrutes **Splatoon** a tu propio ritmo, no te preocupes por los niveles, sino por la diversión, nadie te presiona y todos crecemos a diferente ritmo.

Ventajas amiibo

Recompensas

Inkling Girl
Este atuendo mejora mucho tus habilidades y tu resistencia en los combates, dándote gran ventaja.

Inkling
Después de ver esta armadura, notamos por qué el calamar es tan especial en el juego.

Inkling Boy
Ofrece ventaja similares el de Inkling Girl, pero con un aspecto de samurai.

▲ Club Nintendo es conocida entre jugadores españoles.

Splatoon en Europa

El nuevo juego de Nintendo para Wii U se ha vuelto un fenómeno en todo el mundo

De visita en el viejo continente, tuvimos la oportunidad de asistir a uno de los eventos que Nintendo Europa realizó para seguir promocionando **Splatoon**, en este caso, en Estocolmo, Suecia.

Al igual que se ha visto en las presentaciones realizadas en América, incluída la ciudad de México, lo que más llamó nuestra atención es que a diferencia de otro tipo de *shooters*, en **Splatoon** podemos ver a jugadores de todas las edades.

Desde temprano se dieron cita en el lugar del evento familias enteras en las que cada integrante deseaba participar en las divertidas partidas multijugador que se estaban realizando. Los más experimentados, preferían usar el sistema de control con mira en el segundo *Stick*, mientras que los más jóvenes, elegían el giroscopio como su mira, y la verdad es que en ambos estilos jugaban muy bien, nadie se queda sin disfrutarlo y eso es lo importante, que las opciones existentes se adaptan a todas las necesidades.

Los asistentes no sólo podían probar lo divertido que resulta el juego con varios competidores, también había tiempo para conocer el modo individual y su entretenido sistema de batalla.

Nintendo se ha caracterizado por ser una compañía que ha fomentado siempre la unión familiar sin importar el género en el que se juegue, lo cual se confirma con **Splatoon**, dando lugar a una situación poco común, padres e hijos jugando un *shooter* competitivo.

▲ La organización del evento fue ejemplar.

◀ Grandes y chicos disfrutando por igual.

▲ En **Splatoon** las amistades se terminan... por unos minutos, claro.

Pudimos platicar con los organizadores del evento, y nos comentaron que lo que ellos pretendían con este tipo de promoción para **Splatoon**, es que los jugadores pudieran darse cuenta lo divertido que resulta jugar a pesar del aspecto colorido que tiene el juego y que a gente mayor puede alejar.

Desean que las personas recuerden lo divertido que era jugar con pintura cuando eran niños, peroahora haciéndolo sin tener que lavar su ropa.

También nos comentaron que gracias a **Splatoon**, la consola ha subido sus ventas de manera asombrosa, mucho más que con otros títulos ya probados como **Super Smash Bros.** o el gran **Mario Kart 8**. Nintendo tiene claro que sus clientes son las únicas personas que importan, así que continuará con este tipo de eventos en todo el mundo, demostrando la calidad de sus productos y de sus propuestas.

Si a estas alturas no tienes aún un Wii U con **Splatoon**, es un gran momento para que puedas conseguir uno y unirte a la revolución de este gran concepto.

Todos los asistentes recibían algunos regalos al llegar al evento

▲ El deporte blanco se llenará de color y diversión en Wii U.

▲ Dos universos se mezclan en tu Nintendo 3DS.

▲ Observa como puedes crear tu diseño en **Super Mario Maker.**

© Nintendo

Super Mario Maker

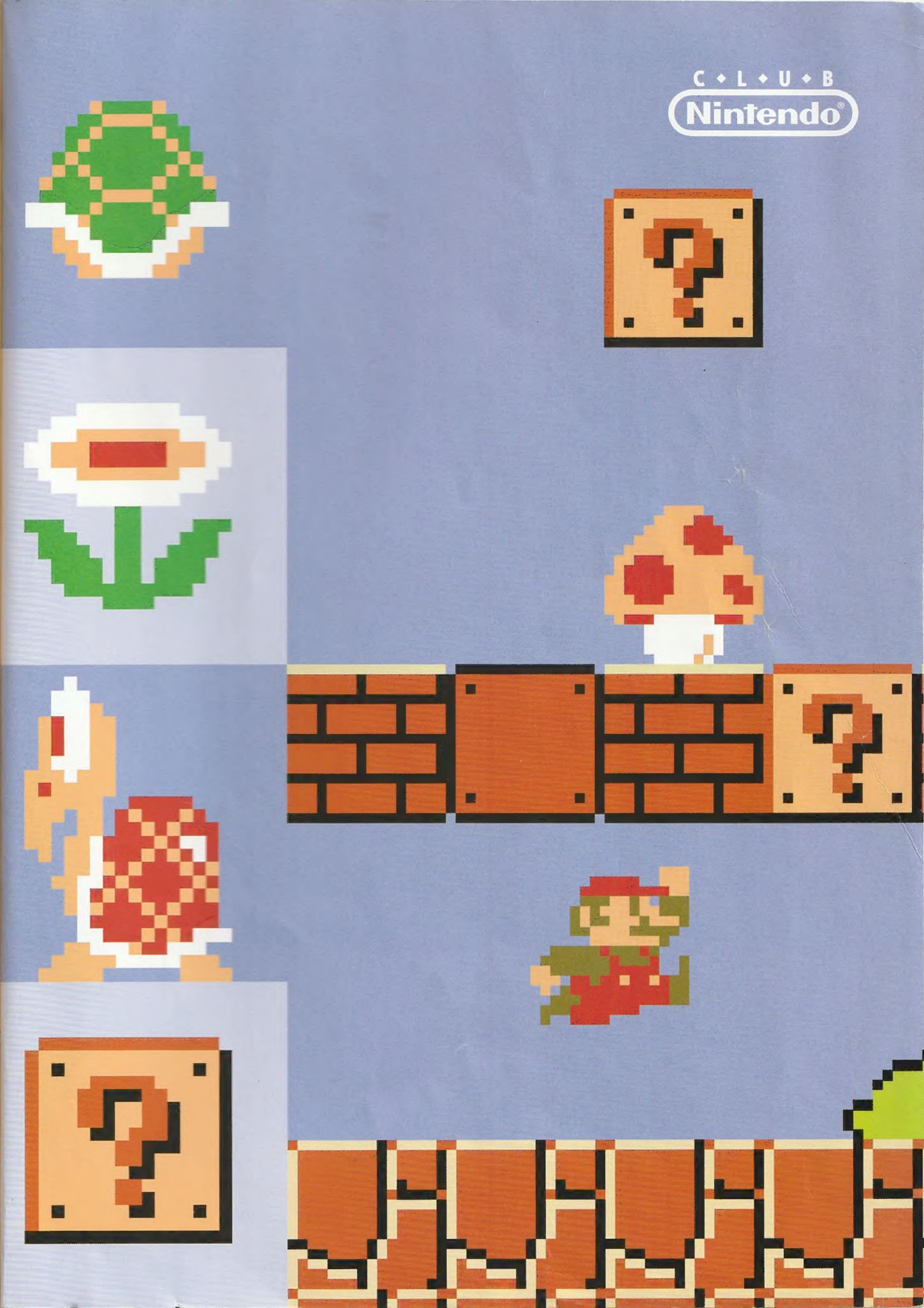
¡Suscríbete a nuestro canal!

- Los mejores videos de tus juegos favoritos de Nintendo los encuentras en nuestro canal.
- Te esperamos en youtube.com/RevistaCN

revistaclubnintendo.com RevistaCN RevistaCN RevistaCN

C • L • U • B

Nintendo®



Pokémon™

SYMPHONIC EVOLUTIONS

23 DE OCTUBRE 2015

ARENA CIUDAD DE MÉXICO®

nunca será lo mismo **verlo** que **vivirlo**

©2015 POKÉMON. ©1995 - 2015 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK INC.
TM, ®, AND CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

PRINCETON ENTERTAINMENT | The Pokémon Company INTERNATIONAL

SÓLO EN: SUPER BOLETOS www.superboletos.com 1515-4100 | BOLETO SEGURO

Presentado por: zignia LIVE

C ◆ L ◆ U ◆ B

Nintendo®

Revista Oficial

SUPER MARIO MAKER™

© 2015 Nintendo

Splatoon™

C • L • U • B

Nintendo®

Revista Oficial

© 2015 Nintendo

Pokémon™ SYMPHONIC EVOLUTIONS

23 DE OCTUBRE 2015

ARENA CIUDAD DE MÉXICO®

nunca será lo mismo verlo que vivirlo

SÓLO EN: SUPER BOLETOS www.superboletos.com 1515-4100 BOLETO SEGURO

PRINCETON ENTERTAINMENT

The Pokémon Company INTERNATIONAL

©2015 POKÉMON. ©1995 - 2015 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK INC.
TM, ®, AND CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Presentado por: zignia LIVE